Broj 55 11/09 CENA 80 DIN • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJTE PS2, PLAYSTATION PORTABLE I FIFA 10

www.screenfun.rs

SCREENFUN

Pro Evolution Soccer 2010

Čekanje se isplatilo: konačno se pojavio pravi next-gen PES!

+ fudbalski specijal

Aliens vs Predator

Napetost od koje se ledi krv u žilama

BORDERLANDS

Vanserijski hibrid pucačine i RPG-a

Uncharted 2

Igra koja će vas učiniti ponosnim članom gamerske zajednice

Windows 7

Šta igrači dobijaju novim operativnim sistemom?

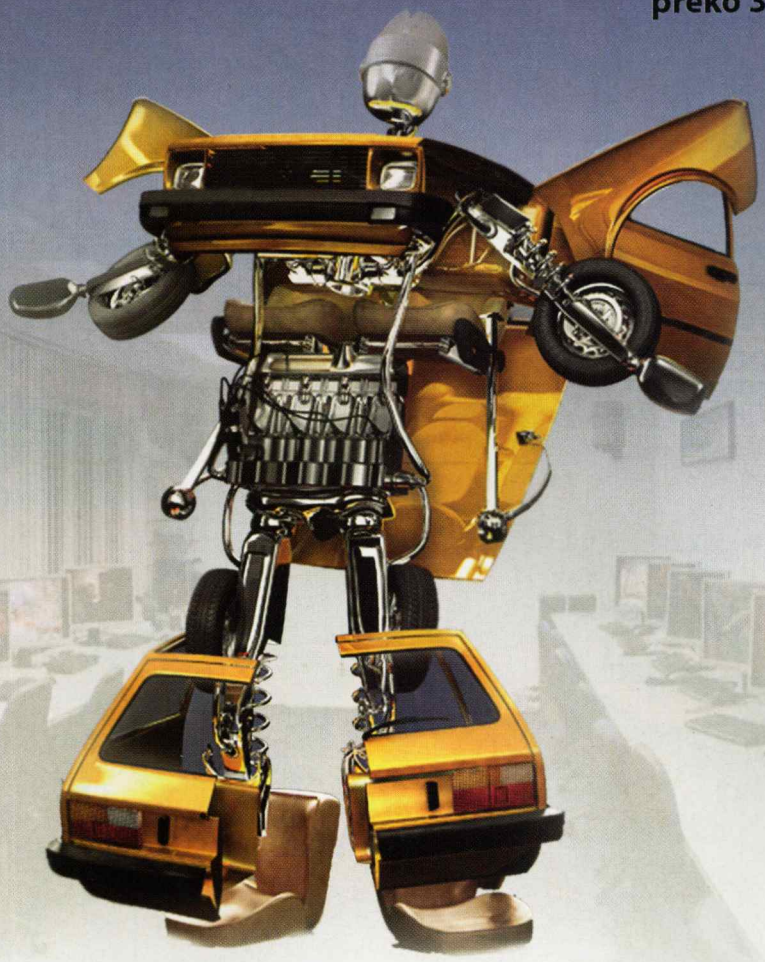
LEGO Star Wars

Svi poznati junaci iz daleke galaksije skockali su se u jednu igru

BRÜTAL LEGEND: ZA SVE LJUBITELJE HEAVY METALA

Autodesk
Authorized Training Centre

Youtube >> yugo+transformers
preko 300.000 pregleda



Chiron

ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Već 7 godina u Srbiji postoji jedinstvena škola za kompjutersku **3D animaciju i vizuelizaciju** sa polaznicima od 13 do 73 godine iz zemlje i inostranstva.

Sledeći ciklus kurseva počinje u januaru 2010. godine.

Pozivamo sve zainteresovane da posete Chiron školu i iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za uzbudljivu karijeru u zemlji ili inostranstvu i krenu stopama uspešnih studenata koji sada rade u svetski poznatim kompanijama širom sveta od Novog Zelanda, preko Engleske, do Amerike.

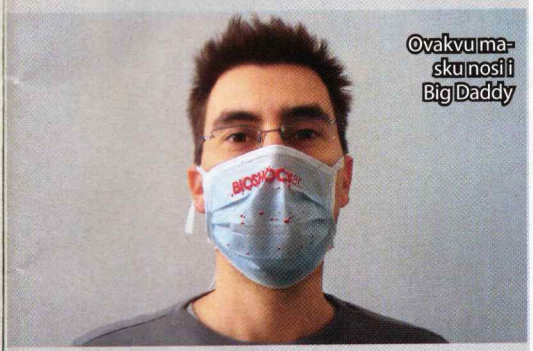
Škola koja je prva u kontinentalnom delu Evrope dobila sertifikat za obuku na programu **Autodesk Maya**, nudi vam školovanje zasnovano na višegodišnjem iskustvu i znanju naših stručnjaka koje su sticali radeći na filmovima "Ratovi Zvezda", "K-19", "Suvišni izveštaj", "Znaci", "Perl Harboru" i mnogim drugima uz mnogobrojna gostujuća predavanja profesionalaca iz 3D industrije.

Dobrodošli!

www.chiron.edu.rs • 3621-430 • 3621-340
www.chironforum.com

Reč urednika

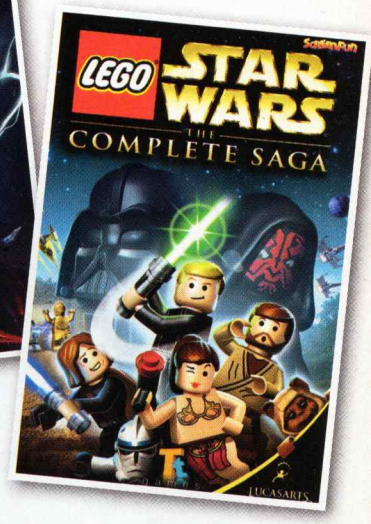
Jesu li nam svinje krive što na PC-u nećemo moći da pržimo CoD: Modern Warfare 2 na dedicated serverima? Ili one ili Meksikanci. Nema ko drugi. U poslednje vreme svi se vade na H1N1 (to je, valjda, neki password koji samo prasići mogu da zapamte), a jedino ScreenFun radi kako treba. Dobili ste novi broj tačno na vreme, sisatu ribu na naslovnoj, poklone po željama, nismo poskupeli... sve što ste hteli i mogli da zamislite. A mogli smo mi i drugačije... O, da! Zamislite da smo, na primer, zakasnili jedno tri meseca, da smo stavili sliku iz igre My Little Ponny XIX na naslovnu i drmnuli cenu od jedno 350 dinara?! Mogli smo se da se posvađamo s vama u pismima, da ne podelimo plejstejšnove i da umesto testova igara objavimo reklame za deterdžent koji pere i do 35% učinkovitije (ako perete čist veš). Mogli smo, ali nismo. Nije da smo mi nešto



Ovakvu masku nosi i Big Daddy

posebno dobri, već tu pozitivu dugujemo paketu koji nam je stigao u redakciju direktno od 2K Gamesa. Naime, ovi cool momci poslali su nam pored raznih goodiesa - i hirurške maske! Da, to su one maske što ih nema u apotekama jer su ih penzosi uzimali na džakove, pa ih sada možete nabaviti samo kod Kineza, ali te nisu dovoljno efikasne protiv gicinog gripa pošto su suviše skrnave. Međutim, brand new grip ne samo da ne može ništa maskama Bioshock 2 nego su one otporne i na one vrste hi-tech virusa koji haraju zloglasnim Rapture Citijem. Članovi redakcije svezali su čvorove, skupili uši i stavili maske na noseve i sada rade pod njima. Dakle, dragi naši čitaoci, ako ste se bojali da ćemo pocrkati od meksikanca, prevarili ste se. ScreenFun je siguran!

Igor Conić



2 poklon-postera: LEGO Star Wars i Brütal Legend

twitter
@screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

Special

6 **U slavu fudbala**
Kratka istorija fudbalskih simulacija

Preview

14 **Alien vs Predator**
Marinac je opet naj****
16 **Alpha Protocol**
SEGA kombinuje Bonda i Sama Fishera
20 **Modern Warfare 2 Multiplayer**
Igrači na PC-u opet ostali kratkih rukava
21 **Preview**
Kada izlazi moja omiljena igra?

Test

po abecednom redu

28 **Borderlands**
38 **Brütal Legend**
52 **Dreamkiller**
36 **Empire: Total War - The Warpath Campaign**
50 **FIFA Manager 10**
51 **Football Manager 2010**
41 **LEGO Star Wars: The Complete Saga**
37 **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games**
48 **NBA 2K10 vs NBA Live 10**
54 **Operation Flashpoint: Dragon Rising**
10 **Pro Evolution Soccer 2010**
46 **Risen**
40 **Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes**
35 **Torchlight**
42 **Uncharted 2: Among Thieves**

Software

56 **Windows 7**
Šta igrači imaju od novog OS-a?

Hardware

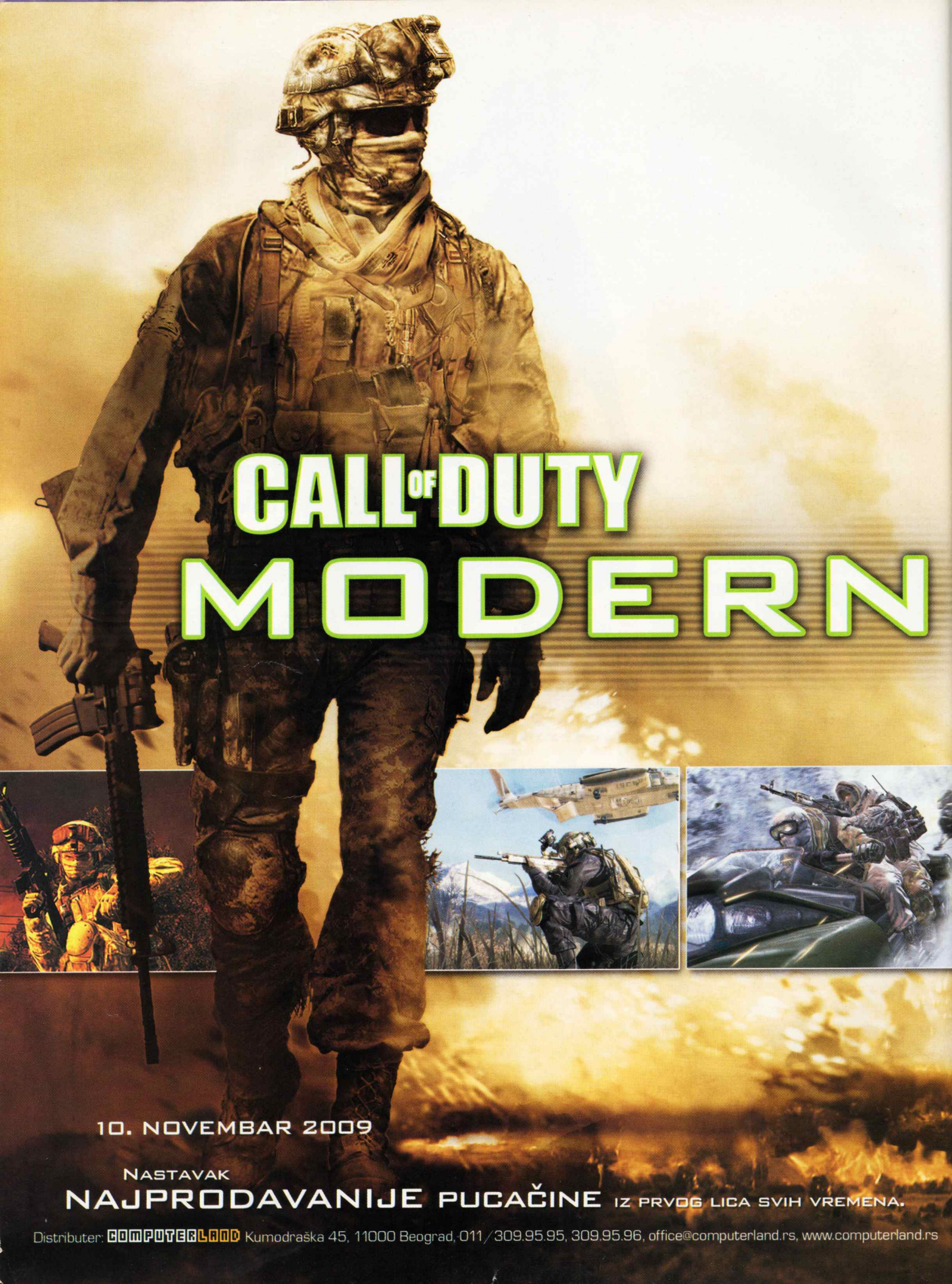
58 **Roka(tuje)te li?**
Nova igračka oprema iz Roccata

Fun

60 **Megaposter**
Treći deo Assassin's Creed II postera
61 **Svaštara**
Koje bi igre Survivor ponovo poneo na pusto ostrvo

Još u ScreenFunu

22 **Vesti**
Just Cause 2, Epic Mickey, Metro 2033, Fallout MMO...
24 **PES 2010 takmičenje**
Nagrade za najbolje
26 **A sada malo vi**
Ko nam šta piše
53 **Osvojte PSP i PS2**
Konzole za najupornije



10. NOVEMBAR 2009

NASTAVAK
NAJPRODAVANIJE PUCAČINE IZ PRVOG LICA SVIH VREMENA.

Distributer: COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309.95.95, 309.95.96, office@computerland.rs, www.computerland.rs

"NAJOČEKIVANIJA IGRA OVE GODINE, A MOŽDA I CELE DECENIJE"

– OFICIJELNI XBOX MAGAZIN

MODERN WARFARE 2

POSETITE: MODERNWARFARE2.COM

18 | PS3 PlayStation 3 | PlayStation Network | XBOX 360 | XBOX LIVE | NINTENDO DS | PC DVD ROM | ACTIVISION activision.com | infinity ward

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. 'PS', 'PlayStation' and '' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

U SLAVU FUDBALA

KRATKA ISTORIJA FUDBALSKIH SIMULACIJA

Sensible World of Soccer doživeo je izdanje za Xbox Live

Originalni SWOS jedna je od najboljih Amiga igara

FIFA International Soccer bio je snažno inspirisan Svetskim prvenstvom 1994. godine.

Jedan od najboljih dokaza da je fudbal daleko najpopularniji sport na planeti upravo su video igre posvećene njemu. Od početka osamdesetih godina prošlog veka pa do danas - bilo ih je na stotine!

Jednostavno, nije bilo igračke platforme na kojoj se niste mogli oprobati u najvažnijoj sporednoj stvari na svetu. Ipak, osamdesetih godina, fudbalske igre uglavnom su se vezivale za automate i poneki kućni računar, na primer, Commodore 64 ili ZX Spectrum, ali je njihov kvalitet bio vrlo diskutabilan, toliko da su sva ova ostvarenja odavno zaboravljena, jer se čak ni uspešniji predstavnici nisu mogli pretvoriti u kvalitetne serijale, pa su, po pravilu, gašeni posle svega nekoliko godina. Zato se slobodno može reći da prava istorija fudbalskih simulacija počinje tek s prelaskom na šesnaestobitne platforme: Sega Mega Drive, Super Nintendo, ili u našim krajevima vrlo omiljena Amiga.

Jedna od igara koje se zauvek vezuju za prijateljicu bio je Sensible Soccer of Soccer. Ovaj naslov, s izuzetno jednostavnom grafikom i kontrolnim sistemom, izdvajao se od konkurenata po vrlo zaraznom gejmpleju i apsolutno neverovatnoj sadržajnosti, koja ni do danas nije dostignuta! Sensible je nudio na stotine reprezentacija i liga iz celog sveta, uključujući i tadašnje jugoslovensko prvenstvo. Zahvaljujući menadžer modu, koji je preteča onoga što danas imamo u serijalima FIFA i PES, ovo ostvarenje dobilo je kultni status. I pored toga što se vezivao za platformu tragične sudbine, Sensible Soccer je preživeo. Godine 2006. pojavio se svojevrstan rimejk prebačen u 3D okruženje, a godinu dana kasnije (nakon beskonačnog odlaganja) - i pravo retroizdanje na servisu Xbox Live. U međuvremenu, stanje na konzolama bilo je vrlo burno, naslovi su se smenjivali jedan za drugim, ali nijedan od njih nije ostavio većeg traga, sve dok na scenu nisu uskočili EA Sports i Konami. Kanadska kompanija izbacila je svoju viziju 1993, nazvavši je FIFA International Soccer. Bilo je to revolucionarno ostvarenje, ne samo u pogledu grafike i celokupne prezentacije već i što se tiče izvođenja, koje će mnogi rivali slediti narednih godina. Prva FIFA bila je jedino izdanje u kome ste mogli birati samo reprezentacije, a sa FIFA 95 (objavljena samo za Mega Drive 2) - bilo je to jedino poglavlje u kome su imena igrača potpuno izmišljena. Konami je, opet, imao potpuno drugačiju viziju - International Superstar Soccer Deluxe, osim insistiranja na reprezentacijama i neposedovanja licence, nije imao ništa zajedničko sa FIFA. Ovaj naslov krasila je izuzetna posvećenost detaljima: igrači su krupni i ne izgledaju isto kao u igri EA Sportsa, a bili su zastupljeni čak i različiti vremenski uslovi, poput kiše i snega, ali i mogućnost da odaberete sudiju! Za današnje standarde, izvođenje je pomalo čudno, preglednost je nekad prilično ograničena zbog velikog zuma, a i pored preuveličanih dimenzija gola (i celokupnog terena), šanse da postignete pogodak van šesnaesterca bile su u domenu teorije. Da stvar bude još luđa, u FIFA International Socceru imali smo obrnutu situaciju - zabiberiti gol sa 30 metara bilo je mnogo lakše nego savladati čuvara mreže s peterca!

Naredni veliki korak napred usledio je sa 3D revolucijom, to jest s po-

International Superstar Soccer Deluxe najbolji je fudbal objavljen za SMD i SNES

FIFA 95 za SMD poslednje je izdanje u kojem igrači nisu bili pod pravim imenima

FIFA 96 označila je konačan prelazak serijala u 3D vode

Microsoft International Soccer 2000 bio je neuspeo eksperiment

Goal Storm je prva Konamijeva fudbalska simulacija za PSX

Pro Evolution Soccer 5 mnogi smatraju najboljim izdanjem serijala

Prezentacija World Cupa 98 bila je zaista fantastična

ISS 98 Pro doneo je ogromnu popularnost Konamijevom serijalu

javom 32-bitnih platformi, poput Sega Saturna ili PlayStationa. U međuvremenu se iskristalisalo i tržište kompjutera, a na sceni je, kako znamo, ostao samo PC, koji je takođe postao respektabilna platforma zahvaljujući procesorima Pentium i pravom 32-bitnom operativnom sistemu (Windows 95). Po starom receptu, tržište su opet preplavla razna ostvarenja, ali su se ona najbolja vrlo brzo izdvojila. Najveću pažnju svakako je izazivala FIFA. Izdanje za 1996. godinu bilo je revolucionarno - potpuno licencirano, koristilo se 3D okruženjem na vrlo impresivan način, definišući neke stvari koje danas uzimamo zdravo za gotovo. Ipak, apsolutni vrhunac dostignut je dve godine kasnije, kad se pojavila legendarna FIFA 98 Road to World Cup. Ovaj nastavak uveo je nekoliko velikih novina - podršku za 3D akceleratore, oficijelnu muzičku podlogu (uključujući Blurov Song 2), ali i apsolutno sve reprezentacije članice FIFA, to jest kompletan kvalifikacioni ciklus za SP! Svega pola godine kasnije, usledio je World Cup 98 - fantastično izdanje posvećeno Svetskom prvenstvu u Francuskoj. Iako je u pitanju bilo samo zategnuto izdanje FIFA 98, EA Sports je, zahvaljujući sjajnoj implementaciji licence, prvi put uspeo da dočara atmosferu najvećeg sportskog događaja na svetu, nešto što kasnije nije uspeo da ponovi u istoj meri. Nažalost, kvalitet narednih igara bio je sve lošiji, počevši od FIFA 99 (koju pamtimo po tome što je imala čak tri naša kluba). Nastali su problemi s prebrzim izvođenjem i šablonizovanim akcijama, nešto s čime će se serijal boriti u deset narednih godina, ostavljajući tako mnogo prostora konkurentima. Istovremeno, Sega je promovisala

PES 3 je prvo izdanje serijala koje je stiglo na PC

Actua Soccer 3 imao je na stotine timova, među njima i nekoliko šaljivih

Sega World Wide Soccer 98 prošao je potpuno nezapaženo, kao i njegovi prethodnici i naslednici

Saturn konzolu, na kojoj je jedan od najekskluzivnijih naslova bila upravo fudbalska simulacija, poznata kao Sega Worldwide Soccer. Original i nekoliko kasnijih nastavaka podsećali su na Konamijev ISS serijal po gejmpleju, ali zbog nesrećnog izbora platformi gde su se pojavljivali - nikada nisu dostigli veću popularnost. Interesantno, jedno izdanje - Sega Worldwide Soccer '97 - izašlo je i za PC, ali je nezasluženo prošlo potpuno nezapaženo. Još jedna mogućnost izrodila se u kolevci fudbala, ponevši ime Actua Soccer. Kada se pojavio 1995. godine, ovaj naslov ušao je u istoriju kao prva simulacija s potpuno poligonalnom grafikom, što je ubrzo postalo standard, baš kao i upotreba tehnologije motion capture. Vrlo agresivna, ali i prilično arogantna promocija nastavka (sve je bilo u duhu lokalpatriotizma) - učinila je da serijal potpuno podeli publiku, a i kritiku. Zato je Actua Soccer 2 u Britaniji dobijao neverovatne hvalospeve, dok je van Ostrva dočekan s mnogo manje oduševljenja, ili je čak bojkotovan, bez obzira na drastično poboljšanu grafiku i sjajno urađenu animaciju pokreta, za šta je bio angažovan Michael Owen.

Svega tri godine otkako je započet, Actua Soccer odlazi u istoriju pošto je izašao treći deo, namenjen vlasnicima PlayStationa i PC-ja. On je pre svega ostao upamćen po tome što je obuhvatao čitavih 25 liga, 450 klubova i reprezentacija, to jest 10.000 igrača, nešto čime se dotad mogao pohvaliti samo Sensible World of Soccer. Gremlin Interactive, kao razvojni tim i izdavač, ubrzo je upao u finansijske probleme, zatim je bio prodat, da bi se potpuno ugasio 2003. godine.

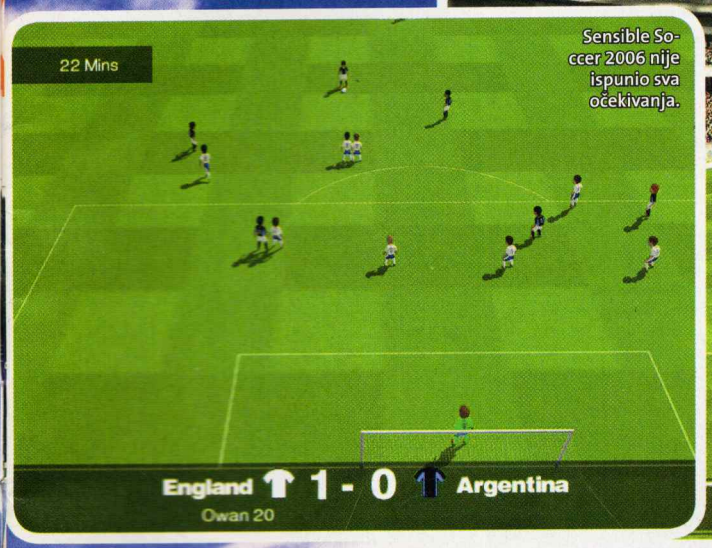
Otkad je izbacio International Superstar Soccer Deluxe, koji smatramo najboljom 16-bitnom simulacijom fudbala, Konami se privremeno pritajio, pripremajući izdanja za 32-bitne konzole, koje tek što su se pojavile. Prvi u nizu koji nije bio namenjen samo tržištu u Japanu bio je Goal Storm, igra koju je nasledio International Superstar Soccer Pro '98, nastavak što će serijalu vratiti popularnost u Evropi, ali i ući u istoriju kao jedan od najvećih hitova za PSX. Pro '98 bio je lepši, sporiji, realističniji od najljućeg rivala - FIFA 99, pa mu je retko ko zamerao izostavljanje klubova i potpun nedostatak licence. Kada kažemo potpun, zaista i mislimo tako, čak su i fudbaleri na omotu igre (Fabrizio Ravanelli odnosno Carlos Valderrmana) u igri predstavljeni pod lažnim nazivima! Doduše, zahvaljujući editoru, sada je prvi put bilo moguće dovesti njihova imena u red, pa su mnogi igrači provodili sate kreirajući sređene option fajlove, jer njihova razmena putem interneta još nije bila ostvariva. Konami je ubrzo počeo totalnu dominaciju, jer su do početka milenijuma svi konkurenti ugasili serijale (pomenuli smo već Actua Soccer i Worldwide Soccer), dok je kvalitet FIFA igara stravično opao. To je posebno postalo jasno po izlasku prvog Pro Evolution Soccera za PlayStation 2, na čelu čijeg je razvoja stajao (i još uvek stoji) Shingo „Seabass" Takatsuka. Novi hardver omogućio je velik napredak u tehničkim karakteristikama, a predstavljena je i Master liga, koja je i dalje izuzetno popularan

FIFA 99 odvela je serijal u arkadne vode

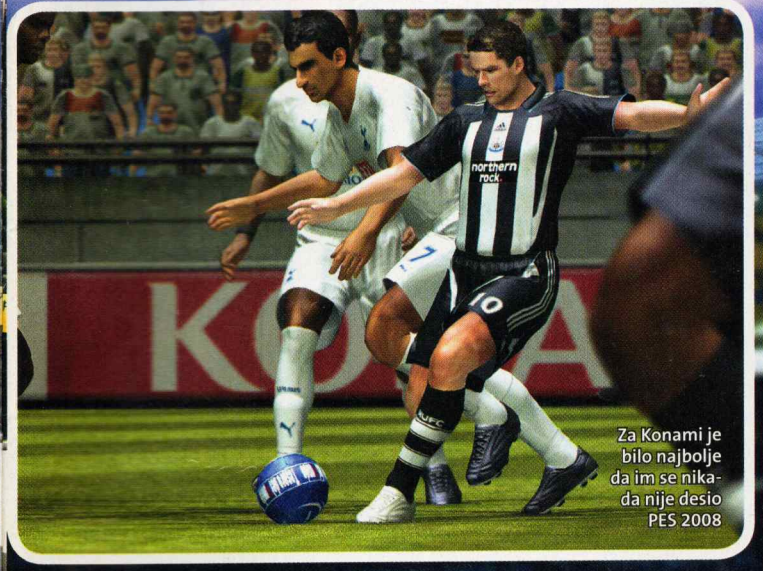
FIFA FUN FACTS

- Malo je poznato da je originalni FIFA International Soccer izbačen i za prilično nepoznatu konzolu 3DO, a specifičnost ovog izdanja bili su potpuno trodimenzionalni stadioni.
- Britanski muzičar Robie Williams pristao je da mu se pesma It's Only Us nađe u introu za FIFA 2000, ali samo pod uslovom da u njoj bude Port Vale, nižerazredni klub za koji navija. Na kraju, ova ekipa je zaista bila ubačena kao specijalni tim.
- FIFA 2000 i 2001 razvijane su i za Nintendo 64, a stigle su do beta faze, ali nisu izbačene, što je jedinstven primer u istoriji video igara.
- Lokalpatriotizam je razlog što u FIFA još od 2001. godine nema japanskog nacionalnog tima, jer je fudbalska asocijacija te zemlje dala ekskluzivna prava domaćem Konamiju.
- Američka verzija FIFA 2000 imala je za komentatora Juliea Foudyja, dugogodišnjeg kapitena ženske fudbalske reprezentacije SAD. Igrači nisu bili nimalo oduševljeni tim eksperimentom.

FIFA 09 prosto je oduvala PES 2009



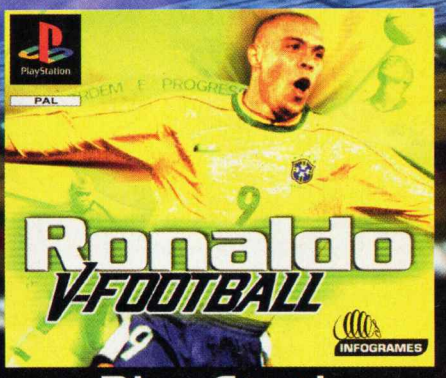
Sensible Soccer 2006 nije ispunio sva očekivanja.



Za Konami je bilo najbolje da im se nikada nije desio PES 2008

FUDBALSKE ZVEZDE I IGRE

Osamdesetih i skoro do kraja devedesetih godina, bilo je vrlo popularno da simulacija fudbala u imenu ima i nekog poznatog fudbalera, naročito kada nije bilo moguće obezbediti FIFA licencu. Među njima su, između ostalog, bili Alexi Lalas, Bobby Charlton, David Beckham, Lothar Matthaus, Gary Lineker, Marcel Desailly, Pele ili (brazilski) Ronaldo i njegov V-Football.



U vreme najveće slave, i Ronaldo je imao solidnu igru sa svojim imenom

mod. Svi koji se igraju na kompjuteru posebno vole Pro Evolution Soccer 3, prvo izdanje koje se pojavilo i za PC. Prelazak na novi sistem izveden je sjajno, tako da smo dobili direktan PlayStation 2 port, koji je daleko premašivao sve što se dotaa pojavilo za ovu platformu, uključujući i aktuelnu FIFA 2003. Kritika i igrači bili su prezadovoljni, mada je impresivna grafika imala svoju cenu - igra nije radila na GeForce MX karticama, tada vrlo aktuelnim. PES dostigao je vrhunac s izdanjima 5 i 6, koja su važila za čistokrvne simulacije sporog tempa i vrhunskog balansa, nešto što su naredni nastavci izgubili i što ni do danas nisu povratili u punoj meri.

Stvari su se, međutim, počele menjati s prelaskom na aktuelnu generaciju konzola. Stalni trend poskupljivanja izrade igara doveo je do toga da na tržištu i bukvalno ostanu samo dva igrača koja su se mogla nositi s tim. Ipak, tranzicija na PlayStationu 3 i Xboxu 360 počela je vrlo loše za Konami. Pro Evolution Soccer 2008 imao je mnogo problema, od kojih je najmanji bio prosečna grafika. Brzina izvođenja pretvorila je PES u arkadu gde su golovi padali vrlo lako, jer su eksplozivni igrači postali gotovo nezaustavljivi. S druge strane, FIFA je potpuno promenila pristup, što je kulminiralo sa FIFA 09. Prvi put posle ko zna koliko godina desilo se nemoguće – - EA Sports napravio je lepšu, realističniju i kvalitetniju simulaciju fudbala, koja je počela da obara sve rekorde po prodaji! Uspeh PS3/Xbox 360 verzije ovog ostvarenja bio je posledica nekoliko genijalnih inovacija –- online je nudio neverovatan izbor modova i bio je proširen rećimom 10 na 10, u kome je AI kontrolisao samo golmane! Takođe, predstavljen je Be A Pro, gde ste mogli voditi postojećeg ili tek kreiranog fudbalera kroz četiri sezone njegove karijere, što je PES 2009 prilično neuspešno iskopirao sa Become A Legendom.

Dalju budućnost fudbalskih simulacija izvesno će pisati PES i FIFA - oba serijala imaju mnogo publike, a prvi podaci o prodaji njihovih novih nastavaka ukazuju na to da se ništa nije promenilo na tom planu. Mnogo je teže reći kako će ta budućnost izgledati, ali dok god u njoj ima mesta barem za ova dva rivala, imamo razloga za optimizam!

PRO EVOLUTION FUN FACTS

- Pro Evolution Soccer 3 jedina je fudbalska simulacija na čijem se omotu našao jedan sudija - Pierluigi Collina, iako se i ne pojavljuje u samoj igri!
- Tri Winning Eleven igre objavljene su i za automate, poslednja 2006. godine.
- Reklama za PES 2009 našla se na dresovima fudbalskog kluba Lazio na jednoj utakmici u sezoni 2008/09, koju je ovaj tim igrao s Interom.
- Pobednik turnira PES 2008, u organizaciji sajta play.com, osvojio je čitavih 50.000 funti, što je rekordna nagrada u istoriji video igara.

Tekst: Vladimir Dolapčev

PES 2010

PRO EVOLUTION SOCCER

POSLE MNOGO GODINA KONAČNO SMO DOČEKALI PRAVI NEXT-GEN PES!

Nemamo želju da dramatizujemo stvari, ali Pro Evolution Soccer 2010 zaista je izuzetno bitan za dalju sudbinu serijala. Iz današnje perspektive jasno je da su PES 2008 i 2009 bili polupromašaji, koji su Konamiju doneli više štete nego koristi, jer kompanija očigledno nije bila spremna da izvrši prelazak sa stare generacije hardvera na novu. Sa druge strane, EA Sports odlično se snašao, tako da nije ni čudo što FIFA sada važi za kvalitetniju opciju.

S obzirom na svu kompleksnost današnjih video-igara, plan da se za dvanaest meseci poprave svi nedostaci koje PES vuče praktično od svog nastanka delovao je zaista krajnje nerealno, ali je isto tako bilo i mnogo razloga za optimizam. Osim što je razvojni tim proširen sa mnogo novih lica, Konami je kao i EA počeo da komunicira sa igračima i sluša njihove zahteve, ali i da im se sporadično obraća putem blogova. Rezultat svega jeste respektabilna fudbalska simulacija i, posle dugo godina, jedan nastavak koji konačno predstavlja realan korak napred.

Jedini istinski kvalitet PES-a oduvek je bio sam gejmplej, ali je on od šestog izdanja konstantno nazadovao, nesvesno se pretvarajući u arkadu. Reći ćemo to odmah, i PES 2010 još je uvek brži nego što bi trebalo da bude, ali je tempo ipak primetno obuzdan. Najveću zaslugu za to ima otežavanje samih driblinga, jer više nemate mogućnost da se prošetate kroz protivničku odbranu. Čak i najbolji fudbaleri sveta nisu toliko nadmoćni u odnosu na defanzivce, iz prostog razloga što su podložni zakonima inercije, tj. potrebno im je vreme da reaguju. Ukratko, nagle promene pravca sprečavaju kašnjenje komandi, što nalikuje rešenju (ili

Igra je sporija od prošlog nastavka, ali je i dalje brža nego što bi trebalo da bude

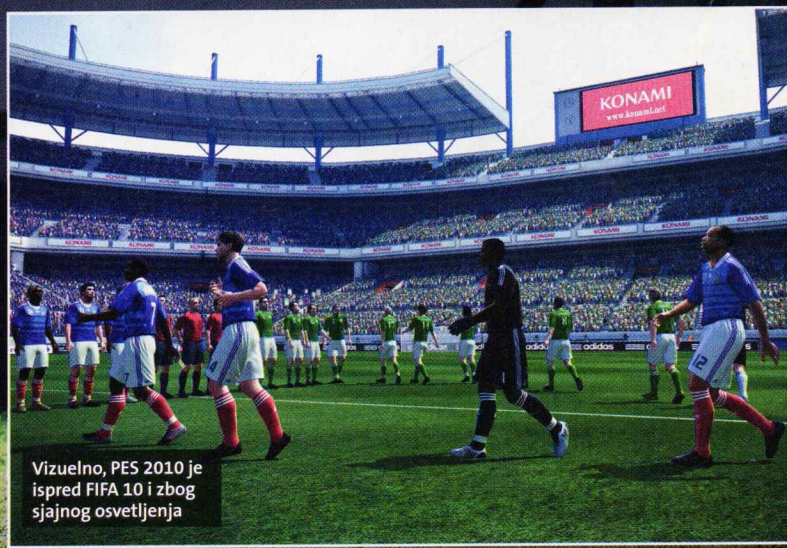
Uz Lea Messija, Fernando Torres je zvanični promoter igre

Manchester United i Liverpool i dalje su jedini licencirani klubovi iz engleske Premier lige

Ne moramo vam govoriti ko je na slici - lica igrača fenomenalno su urađena

Autentična atmosfera Lige šampiona dočarana je mnogo bolje

nedostatku) koji oduvek postoji u FIFA! Nešto što je toliko kritikovano i navođeno za manu izdanja EA Sportsa u početku je teško prihvatiti, ali vremenom ćete shvatiti da su Seabass i njegov tim doneli pravu odluku. Drugi faktor koji bi trebalo da promeni dosadašnje shvatanje igre jeste uvođenje kontrole u 360 stepeni! Nećemo ulaziti u to da li je FIFA 10 opet bila inspiracija, ali je činjenica da je PES 2010 prvi nastavak u kome analogna kontrola ima realnu prednost. Iako sa sigurnošću možemo tvrditi da apsolutna sloboda postoji samo na papiru, očigledna je veća mogućnost kretanja. Ostale promene su mnogo suptilnije, tako da ćete ih primetiti nakon dužeg igranja. Jedna od njih jeste sankcionisanje faulova - grubi startovi se sada mnogo ređe završavaju crvenim kartonima, a generalno i prekida ima manje, iako još uvek može da se desi da sudija jednostavno "izmisli" penal. Kada smo već kod toga, izvođenje jedanaesteraca potpuno se promenilo, ali ćete objašnjenje za njih morati da potražite na internetu, jer je ono unutar igre potpuno beskorisno. AI rutina nije toliko sjajna - kompjuter ima periode u kojima "davi loptu" držeći je pod svojom kontrolom serijom beskorisnih pasova, čak i kada ima izuzetno nepovoljan rezultat. Možda je i to jedan od razloga što se igra čini lakšom, pa će veterani od



Vizuelno, PES 2010 je ispred FIFA 10 i zbog sjajnog osvetljenja

Postizanje golova iz slobodnih udaraca i dalje zahteva mnogo veštine

Što ti je lepa majčica...

Konami nagrađuje!

Ovogodišnje zvanično finale Ujedinjenog Kraljevstva u PES-u održano je na Wembley stadionu i u njemu su se najbolji igrači borili za prvu nagradu u iznosi od 1.000 funti. Osim novca i laskave titule, pobednik je sigurno bio zadovoljan i trofejom koji mu je uručila prelepa Rosie Jones!

Eksplozivni fudbaleri kao što je Kaká više nisu toliko dominantni, iako je sjajno imati ih u timu

starta moći da se oprobaju na professional nivou. Taktička komponenta koja se nije ozbiljno menjala još od nastavaka za prvi PlayStation takođe je totalno modifikovana, očigledno po ugledu na svog rivala. Grafički prikaz karakteristika igrača potpuno je odbačen (možda i bespotrebno), ali je zato uvedena ukupna ocena koja se menja u zavisnosti od toga na kojoj poziciji se nalazi fudbaler, što pomaže da bolje shvatite njegove sposobnosti. Dalje, sada postoje i posebne skale kojima se reguliše ponašanje celokupnog tima, pa recimo, možete odredivati stepen podrške igraču sa loptom, odnosno da li ćete forsirati zgusnutu ili raširenu formaciju. Individualnost je dodatno naglašena kroz sistem kartica - neke od njih samo ukazuju na specijalne sposobnosti (isto što su ranije radile zvezdice), dok se druge mogu isključivati i uključivati, u zavisnosti od postavke igre. Recimo, zadnji vezni kao što je Javier Mascherano može da ostane pozadi ili ima izlete napred ukoliko jurite rezultat.

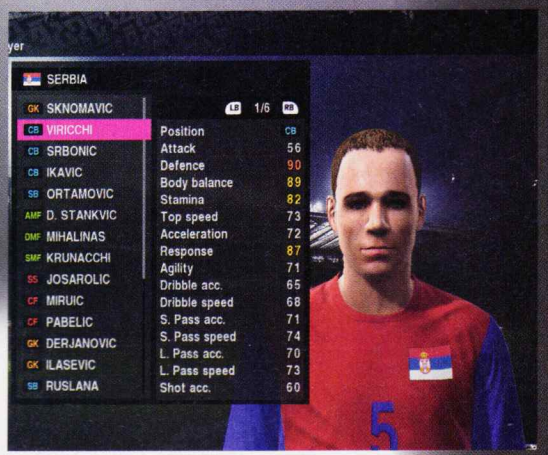
Jedno od obećanja koje je ispunjeno vezano je za grafiku - bez ikakve sumnje, PES 2010 je najlepša fudbalska simulacija koju smo ikada videli! Iako je već na prvi pogled jasno da je u pitanju već poznati engine, on je mnogo bolje iskorišćen - lica fudbalera su uverljivija nego u FIFA 10 za konzole i izgledaju mnogo prirodnije, najviše zbog daleko realističnijeg osvetljenja, iako noćni mečevi kao da se igraju pod prigušenim svetlima. U

pokretu stvari nisu tako sjajne, jer su animacije samo minimalno unapređene, što zaista mora biti ispravljeno sledeći put. Zvučna podloga konačno više nije kazna za uši... barem delimično! Boravak u menijima je prijatniji zahvaljujući licenciranim pesmama, a navijanje je dinamično, u smislu da publika reaguje u odnosu na događaje na terenu, iako je i dalje previše "mrtva" za naš ukus. Sa druge strane, komentar je nikada gori, jer je 90% linija recikliranо iz prethodnika!

Stara priča o licencama aktuelna je i ovoga puta. Samo su holandska i francuska liga prave, Premier League je standardno zastupljen sa dva kluba, a i pored prava za Ligu Evrope, mnogi timovi potpuno su izostavljeni. Kao i uvek, ovaj problem rešiće sami igrači preko option fajlova, ali nam nije jasno zbog čega je opet ostavljeno samo 18 mesta za kreiranje ekipa (očigledno namenjenih za Bundesligu) iako ih je moglo biti neuporedivo više.

Master liga je doživela potpunu reviziju, prvu još od svog nastanka, tako da je sada opet vredna igranja - zapravo, u njoj možete pronaći dovoljno zabave za narednih nekoliko meseci! Daleko veća sloboda u upravljanju klubom jeste ono što smo odavno tražili i konačno dobili, a postoji i veliki broj sitnijih iznenađenja koje će vas oduševiti. Online je konačno proširen, a lag bi trebao da bude mnogo manje primetan, iako je u ovom segmentu FIFA 10 još uvek daleko ispred. Fokusiranost na ove modove nažalost znači da je Become A Legend totalno zapušten, pa ne vidimo neki poseban razlog da ga igrate, jer se praktično ne razlikuje u odnosu na ono što smo videli u PES 2009.

Pre Evolution Soccer 2010 jeste vrlo kvalitetna simulacija koja nam je zaista vratila veru u serijal. Odlična grafika, vidljivo poboljšano izvođenje i sjajna Master liga, uz konzolnu verziju FIFA, čini jeobaveznim izborom ove sezone.



A šta je sa nama?

Kao i ranijih godina, reprezentacija Srbije je prisutna, ali bez originalnih dresova i imena fudbalera, čija su lica urađena vrlo slabo, što je ipak bolje od FIFA 10 gde nas uopšte nema. Od naših klubova, po običaju, zastupljena je samo Crvena zvezda, pod svojim pravim nazivom.

Da, ovo na slici trebalo bi da je Nemanja Vidić!

Pro Evolution Soccer 2010

ŽANR: fudbalska simulacija
IZDAVAČ: Konami
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 23. oktobar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, 7300GT

\+ Najlepša fudbalska simulacija koju smo videli, mnogo unapređen online i Master liga

\- Komentar je i dalje očajan, zastarele animacije, mnogo skromniji izbor timova i stadiona u odnosu na FIFA 10

GRAFIKA: Konačno iskorišćen kapacitet današnjeg hardvera. Šteta je samo što je kvalitet animacije inferioran — 5-

GAMEPLAY: Povećana sloboda kretanja i blago usporeni gejmplej jesu pozitivne promene — 4+

ZAKLJUČAK: *Nismo dobili sve što smo očekivali, ali ovo jeste najbolji PES u poslednje tri godine* — 4+

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360

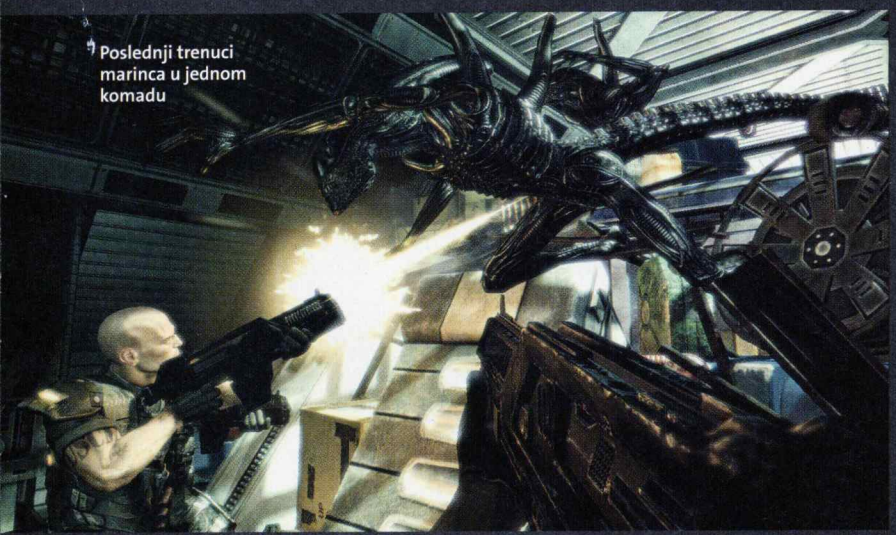
ALIENS VS PREDATOR

Zašto ljudi uvek moraju biti meta superiornih vanzemaljskih rasa, koje iz nekih svojih razloga pokušavaju da im zagorčaju život?

Sada već davne 1999. godine, na tržištu igara pojavio se jedan prilično zanimljiv naslov, koji je vrlo brzo privukao mnoštvo fanova i zbog same tematike i zbog zanimljivog izvođenja. Zahvaljujući zanimljivom single playeru i još boljem multiplayeru, prvi Aliens vs Predator osvojio je gomilu igrača. Jedanaest godina kasnije, svetlo će ugledati nova verzija ovog naslova, koja će se truditi da ostane dosledna originalu, čemu će doprineti i činjenica što je na igri angažovano mnogo ljudi koji su radili i na prvom delu.

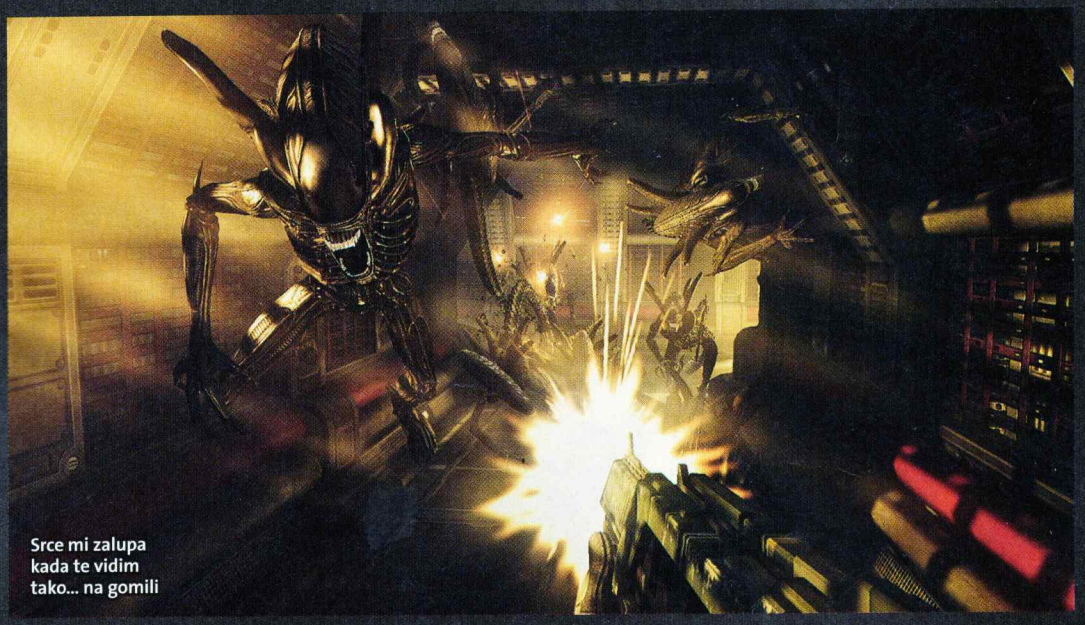
Režim igranja Aliens vs Predator single player sastoji se od tri odvojene kampanje, a u svakoj od njih vodite jednog od aktera ovog čuvenog okršaja. Svaki od njih ima svoje prednosti i mane, ali nijedan nije neuništiv. Marinac je najstandardniji lik, jer igranje s njime podseća na većinu drugih SF pucačina. Njegova prednost je u tome što raspolaže velikom količinom vatrenog naoružanja i detektorom pokreta. Borba prsa u prsa nije im jača strana, poseduju samo bazični udarac i blok, mada je to nekad i više nego dovoljno da posegnete za puškom i nafilujete protivnika. Igranje s marincem naj-

Mrtva trka



Poslednji trenuci marinca u jednom komadu

Sečiva na rukama poslednje su što želite na licu



Srce mi zalupa kada te vidim tako... na gomili

više podseća na survivar horor, pa ćete konstantno osećati tenziju jer ne znate šta se krije u senci hodnika ili u krošnji drveća. Predator, za razliku od marinca, jeste savršen lovac koji najčešće deluje solo. Kao što svi znaju, njegova glavna prednost jeste uređaj za maskiranje i plazma top na ramenu (čuvena tri crvena trougla koja protivnik primećuje na sebi nekoliko sekundi pre nego što biva raznesen). Pored toga, tu su sečiva na rukama, borbeno koplje, mine, termalni vid, kao i mogućnost da snima razgovore između marinaca i kasnije ih upotrebljava kao mamac. Iako je borbena mašina, Predator nije toliko efikasan u borbi s višestrukim protivnicima, pa se zato uvek morate truditi da razdvojite grupe protivnika pre nego što ih napadnete. Za kraj ostaje, možda, najzanimljiviji akter - Alien, jednostavni grabljivac kojem je jedini cilj da doprinese svom gnezdu i kraljici što je više moguće. To, naravno, podrazumeva i nabavljanje novih domaćina, u kojima će rasti budući naraštaji. Alien se ne može koristiti oružjem, ali mu je zato na raspolaganju neverovatna brzina kretanja, i to po svim površinama, oštre kandže, koju mogu seći i kroz oklope, te ubojiti rep, koji najčešće koristi za stealth ubistva. Kada igrate s Alienom, nikada nećete uletati u direktan sukob s protivnikom, već ćete se koristiti senkama, hodati po plafonu, šunjati se kroz ventilacione sisteme i čekati idealnu priliku za napad.

Radnja igre odvija se nekih tridesetak godina posle dešavanja iz filma Alien 3, mada scenario najviše podseća na film Aliens (drugi deo). Marinci sleću na planetu s kodnim imenom BG-386, gde je nedavno uspostavljena ljudska kolonija. Tokom radova na koloniji, ljudi su otkrili čudnu piramidu, za koju se kasnije ispostavlja da je služila Predatorima da uzgajaju Xenomorphe (Alien). Kako stvari stoje, nešto je krenulo po zlu, a marinci po sletanju zatiču koloniju u kojoj se vide tragovi borbe, ali gde nema ni traga od kolonista. Vaš primarni cilj jeste da evakuišete preživele (ako ih uopšte ima).

Predator će moći da sakuplja trofeje (setite se filma), i mada njihovo značenje još nije definisano, sigurno je da će mu to donositi vredne nagrade. Osim oružja, maskiranja i gedžeta, Predator će moći i da pravi velike skokove, koji su skoro 100% sigurni, mada morate uzeti u obzir da doskok pravi više buke što je veći skok, a to i nije tako dobro ako su Xenomorphi u blizini.

Pored veoma zanimljivih single player kampanja, razvojni tim najavljuje još interesantniji multiplayer. Zasad su poznata četiri moda: Deathmatch, Infestation, Predator Hunt i Survivor. Deathmatch je manje-više klasičan, a omogućavaće sukob između 18 igrača, i to u verzijama s dve ili tri rase. Infestation je režim u kome se odred marinaca bori s jednim Alienom. Svaki ubijeni marinac pretvoriće se u Aliena, i tako sve dok ne ostane samo jedan. Naravno, ni on nije potpuno bespomoćan jer će dobiti teško naoružanje, koje bi trebalo da mu pomogne da preživi do kraja runde. Predator Hunt stavlja vas u tim Predatora, koji vijaju jednog Aliena. Meč traje tri minuta, a po isteku vremena pobeđuje onaj igrač koji ima najviše ubistava. Survivor mod podseća malo na Gears of War 2 Horde mod, jer se u njemu četiri igrača u kooperativnom modu moraju kao marinci boriti s talasima protivnika, od kojih je svaki teži od prethodnog.

Glavno pitanje jeste hoće li te tri, totalno različite rase biti dobro izbalansirane, mada, sudeći po onom što je dosad viđeno, postoje relativno dobre šanse da razvojni studio Rebellion obavi posao kako treba.

Bilo kuda, bežanija svuda!

Pat pozicija

Sedi da te razbijem

Alien i Predator jesu ljuti neprijatelji, ali to ne znači da ne mogu sesti na jednu partiju šaha. Benjamin Parry, 3D umetnik, kreirao je ovu ilustraciju za marketinške potrebe jedne novozelandske medijske kuće.

Aliens vs Predator

ŽANR: pucačina

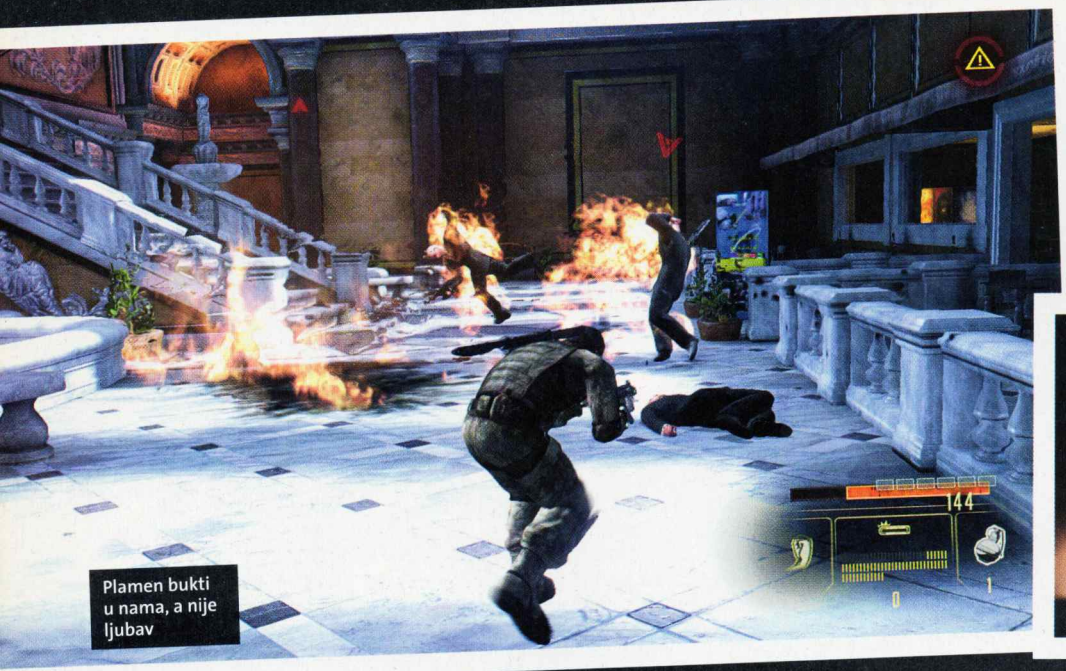
IZDAVAČ: Sega

BROJ IGRAČA: 1-18 TERMIN: februar 2010.

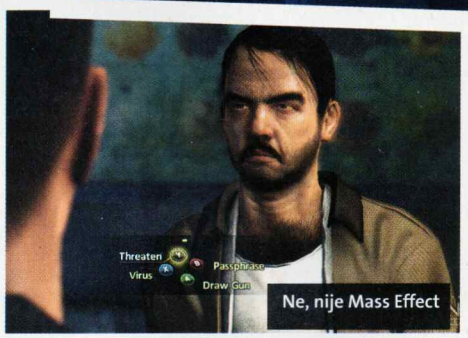
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: S obzirom na to što na igri radi mnogo ljudi koji su zaslužni za prvi deo ovog serijala, velike su šanse da dobijemo jednog od kandidata za igru godine

Tekst: Vladislav Herbut


Plamen bukti u nama, a nije ljubav

It is I! LeClerc!



Ne, nije Mass Effect

ALPHA PROTOCOL

Posle mača i magije, svetlosnih sabalja i sile, došao je red na vatreno oružje, gedžete i špijunažu

Razvojni tim Obsidian ima bogato iskustvo u RPG naslovima (Neverwinter Nights 2 i KotOR 2), tako da nema sumnje u kvalitet njihovog novog projekta - igre Alpha Protocol. Na ovoj igri radi se još od 2006. i već je dvaput odlagana, s tim što je konačan datum izlaska negde u drugom kvartalu 2010.

Tematika ovog RPG-a jeste moderna špijunaža, a uzori glavnog junaka čine tri JB-a: James Bond, Jason Bourne i Jack Bauer (serija 24). Glavni junak igre je Michael Thorton, agent agencije Alpha Protocol, koji putuje po svetu i obavlja razne tajne operacije za poslodavce. Svaku misiju započinjete u svojoj kući/bazi, gde birate naoružanje koje ćete nositi, opremu i gedžete, a moći ćete čak i da se maskirate. Izgleda da je ekipa iz Obsidiana više puta gledala film "Mr. i Mrs. Smith", jer su vam oružje i oprema skriveni u, naoko, sasvim običnom nameštaju. Maskiranje je veoma bitno za neke misije jer morate biti neupadljivi. To znači da na sastanak s doušnikom u lokalnom kafiću nećete ići u borbenoj uniformi s teškim pancirom. Skoro sve naružanje koje imate moći ćete

Nije potrebna krema za sunčanje...

Udvoje je lepše!

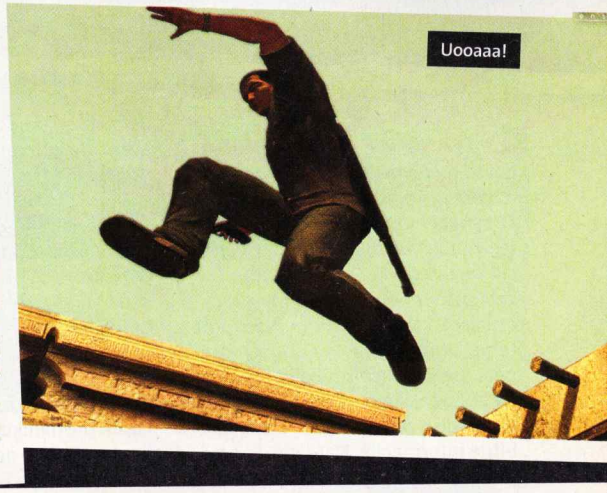
Reci ko mi je ukrao hemijsku!

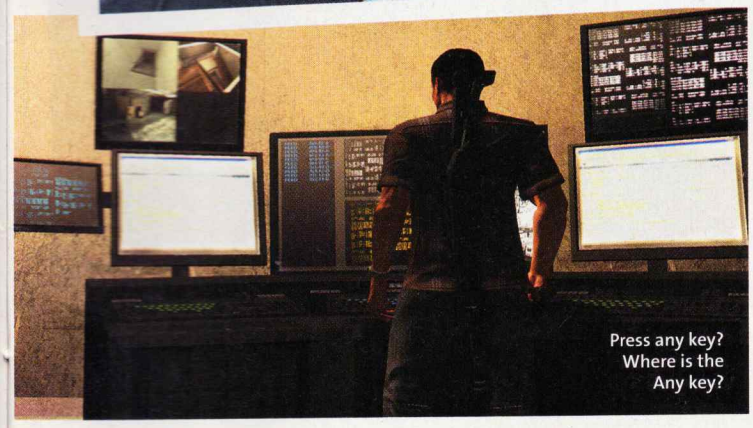
Ko, šta, kako i zašto

Kažem vam da losion za telo možete staviti i na lice!

Eliminacija mete na 10,6 metara

Aj' ti prvi pucaj ako smeš!




Press any key? Where is the Any key?

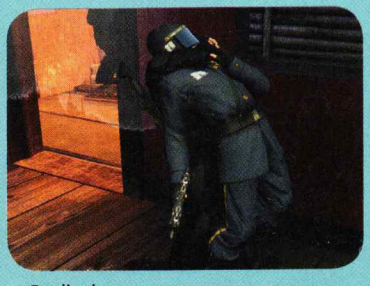
da unapređujete, i to na više načina, na primer, možete smanjiti zvuk pištolja, povećati mu ubojitu moć itd.

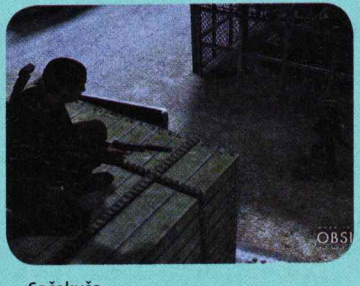
Situacije s kojima ćete se susretati rešavaćete na više načina, a za sve dijaloge nudi se nekoliko opcija. Odluke koje donosite usput, kao i sve što činite, trajno će se odraziti na dalji tok igranja. Ove posledice najčešće se ogledaju u poslovanju s različitim frakcijama (popusti i penali pri nabavci opreme, sužen ili proširen izbor misija), kao i s preko 20 bitnih likova u igri, s kojima možete izgraditi prijateljske, ali i neprijateljske odnose.

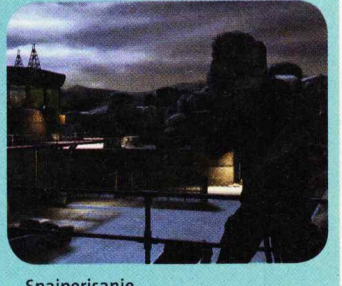
Po rečima ljudi iz razvojnog tima, igru možete završiti a da ne ubijete nijednog protivnika, mada možete igrati i po principu "prvo pucaj pa onda postavljaj pitanja", ako uopšte ostane iko sposoban da odgovori. Izbor je vaš. Primera radi, kada treba da se ubacite u američku ambasadu u Moskvi, možete se ušunjati kroz stražnji ulaz, ali i prići stražaru na glavnom ulazu i pokušati da ga ubedite da vas pusti unutra, a možete ga i ubiti. Naravno, ubijanje stražara koji je američki marinac otežaće vam kasnije poslovanje s marincima. Drugi primer je situacija na Bli-

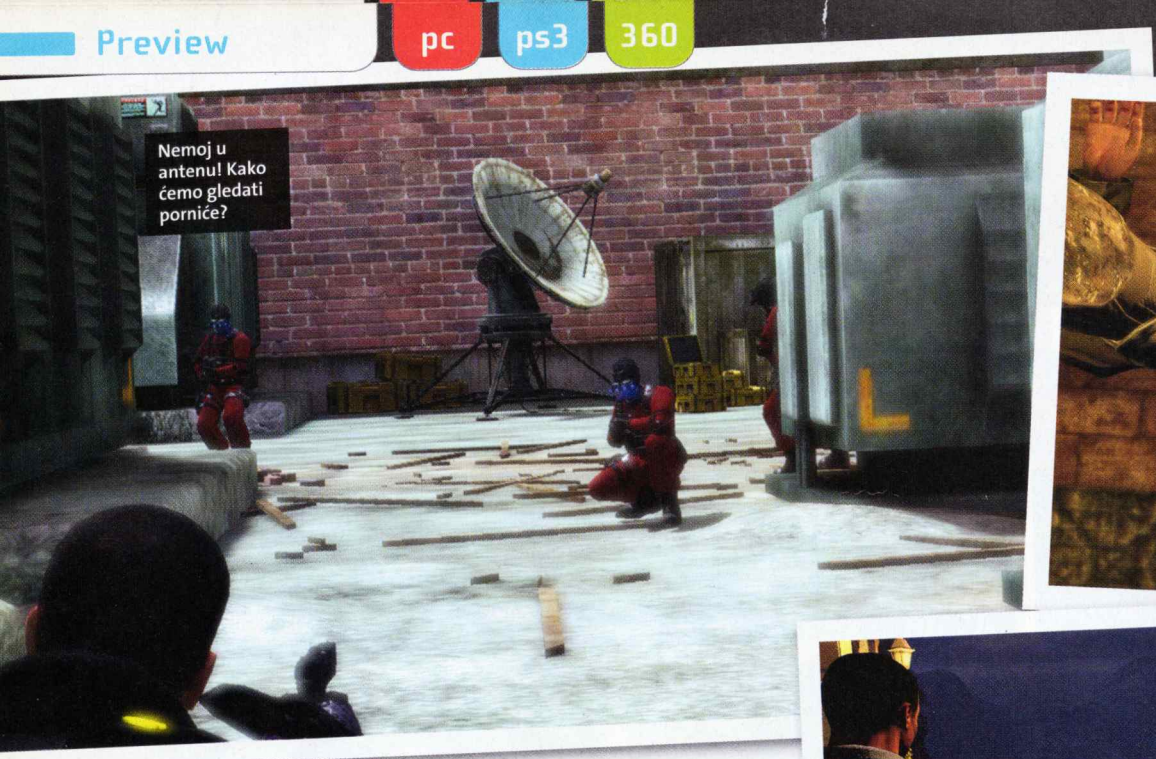
TIHE ELIMINACIJE: Michael Torton naučio je dosta toga od Sema Fishera

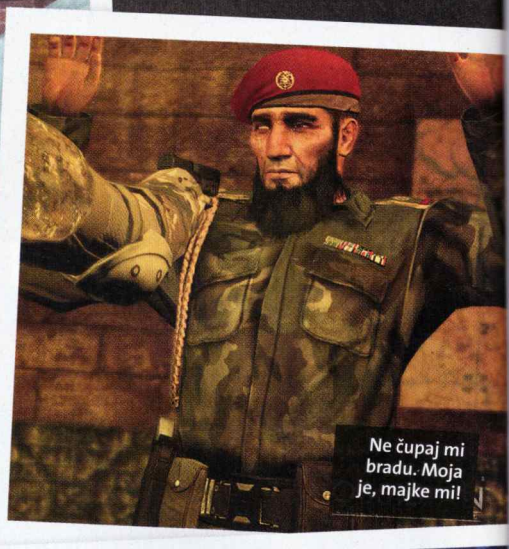
Prikradanje s leđa


Davljenje


Sačekuša

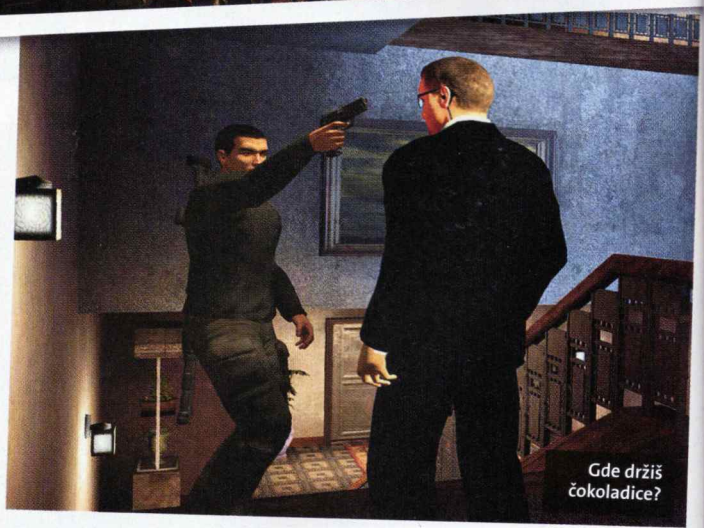

Snajperisanje





skom istoku, gde morate pronaći trgovca oružjem. Kada ga uhvatite, možete ga predati vlastima ili pustiti, a možete ga i ubiti. Ako ga pustite, izgubićete deo reputacije u agenciji koja vas je poslala u misiju, ali ćete zato moći da se snabdevate oružjem, i to s popustom. Nasuprot tome, ubijanje trgovca donosi vam perk Any Last Words, koji će uticati na buduće dijaloge, verovatno, kako biste lakše zaplašili ljude i izvukli bitne informacije. Naravno, kao i u prethodnim igrama razvojnog studija Obsidian, i ovde bi trebalo da bude otvorena mogućnost za ljubavne avanture i romanse, čiji ishod može drastično uticati na dalji tok igre.

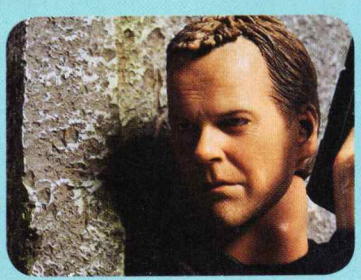
Što se tiče same akcije, to zavisi od tipa špijuna kojeg vodite. Protivnike možete eliminisati tiho, ako uspete da im se prišunjate, i izvesti neki od stealth pokreta, poput davljenja ili zabadanja noža u vrat. U igri će biti mnogo specijalnih napada: tehnika kritičnog pogotka, koja se aktivira ako duže držite nišan na istom protivniku; Bullet Storm, kojim ispaljujete ogroman broj metaka, mnogo više nego što stane u šaržer oružja, prema bespomoćnim



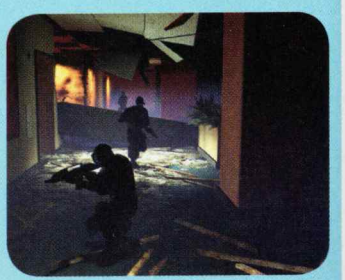
RECEPT ZA IGRU: 3 X JB = Alpha Protocol

James Bond

+ Jason Bourne

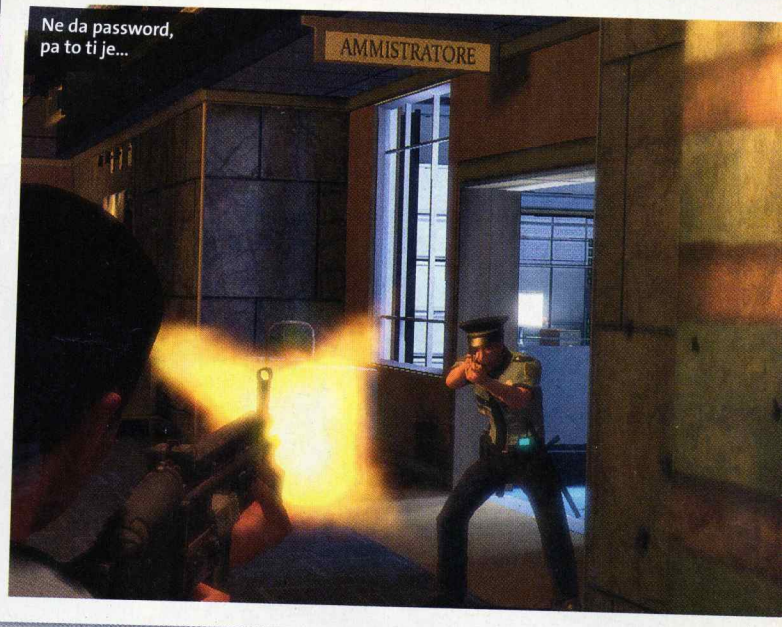


+ Jack Bauer



= Alpha Protocol

Vidi, mama, pa on leti!



Ne da password, pa to ti je...

protivnicima (efikasno za eliminaciju višestrukih protivnika); Chain Shot, koji je, u stvari, sada već neizbežan Bullet-Time i koji vam omogućava više sukcesivnih napada u usporenom vremenu; Fury Mode, koji usporava vreme ako se koristite borilačkim veštinama. Budući da je reč o RPG naslovu, logično je što će vaš lik sakupljati iskustvo i napredovati po nivoima, kao i što se može specijalizovati u čak devet različitih veština, poput vatrenog oružja (povećana preciznost, smanjeno vreme za zamenu šaržera), sabotaža (povećana efikasnost gedžeta i lakše hakovanje elektronike, obijanje brava), borilačkih veština i sl. Svaka od ovih veština imaće 15 nivoa, s tim što se morate specijalizovati kako biste dostigli 15, budući da ste ograničeni 10. nivoom. Viši nivoi veština otključavaju i specijalne napade, od kojih su neki već pomenuti u tekstu. Kako ima čak devet specijalizacija, razvojni tim ostavlja igraču opciju da razvije svoj tip špijuna. Pored svojih veština, Michealu će biti na raspolaganju razna sredstva za eliminaciju i onesposobljavanje protivnika. Osim mogućnosti nadogradnje, vatreno naoružanje ima i različite vrste municije.

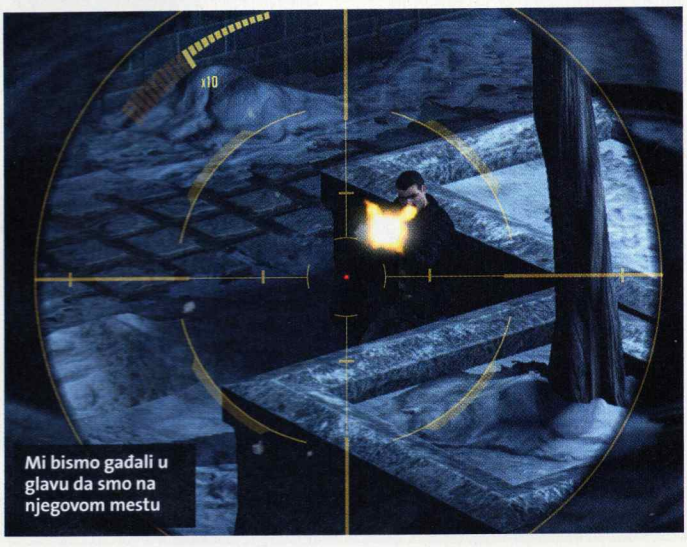
Ako želite da opišete ovu igru u kratkim crtama, možete reći da će to biti neka vrsta kombinacije igara KotOR II, Splinter Cell i neke solidne moderne pucačine. Zvuči dobro na papiru, ali moraćemo sačekati oko pola godine kako bismo videli ove reči na delu. Ipak, sudeći po igrama na kojima je radio Obsidian, vrlo je verovatno da će RPG scena dobiti još jedan naslov za pamćenje.

DUBINA TORMENT JUNAKA

Profile svih važnijih NPC likova radio je niko drugi no pisac Chris Avellone, čovek koji stoji iza fantastičnog naslova Planescape: Torment. Očekujte stoga duboku razradu likova u igri, kao i međusobno preplitanje njihovih sudbina.

Pucam od sreće što te vidim

Valjda će AI neprijatelji biti pametniji od ovoga



Mi bismo gađali u glavu da smo na njegovom mestu

Alpha Protocol

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 2. kvartal 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

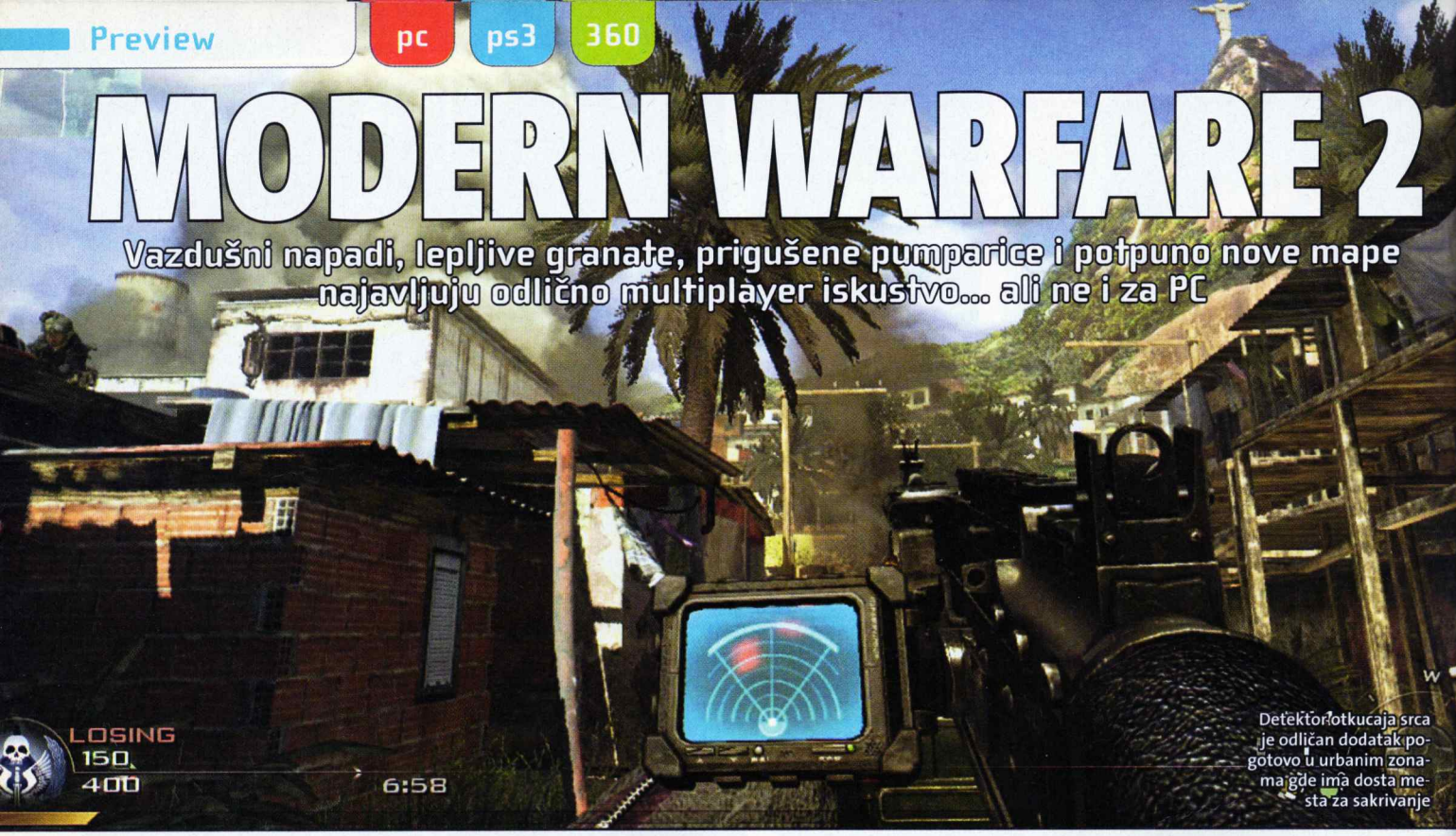
UTISAK: Zanimljiva i nesvakidašnja postavka igre kombinovana s proverenom RPG formulom koja obećava

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360

MODERN WARFARE 2

Vazdušni napadi, lepljive granate, prigušene pumparice i potpuno nove mape najavljuju odlično multiplayer iskustvo... ali ne i za PC



Detektor otkucaja srca je odličan dodatak pogotovo u urbanim zonama gde ima dosta mesta za sakrivanje

Sve informacije o ovoj igri koje su se mogle naći bile su vezane sa single playerom, dok je cela priča o multiplayeru držana u tajnosti. Ne smemo zaboraviti da je za uspeh prvog dela velikim delom zaslužan odličan multiplayer, pa nije čudo što svi očekuju napredak u drugom delu. Veća mogućnost "budženja" postojećeg naoružanja, poboljšani perkovi, nova oružja i dodaci - samo su deo novina koje donosi Modern Warfare 2.

Ako ste voleli helikopter u prvom delu (bonus za više uzastopnih ubistava – killstreak), onda će vas Lockheed AC-130 sigurno oduševiti. Ovo nije jedini novi bonus, tako da je sada, pored UAV-a na tri (otkrivanje svih protivnika na mapi), raketnog napada na pet i helikoptera na sedam uzastopnih ubistava, tu i pomenuti AC-130 (na 11 ubistava), anti-UAV oprema i Care paketi. Care paketi su veoma interesantna novina jer im je sadržaj nasumičan i može varirati od obične dopune municija do killstreak nagrade. Pored killstreak bonusa, sada postoji i deathstreak bonus, što je nagrada koju dobijate za više uzastopnih smrti. Cilj ove opcije jeste da igraču pruži šansu da se izvuče. Zasad su poznata samo dva bonusa - Copycat i Painkiller. Copycat vam omogućava da "ukradete" klasu igrača koji vas je ubio i u jednoj rundi isprobate njegovo naoružanje i osobine, dok vam Painkiller daje ekstrazdravlje na 10 sekundi, što je od velike pomoći ako vas kampuju.

Druga velika novina jesu sekundarna oružja, jer sada niste ograničeni samo na pištolje, već možete uzeti čak i raketni lanser kao sekundarno oružje. Ovo će svakako promeniti situaciju na bojnom polju. Specijalni slot za granate nije više ograničen samo na granate, jer sada možete poneti i Semtex lepljive granate - specijalni marker omogućava vam da se posle svake smrti pojavite na mestu gde ste ga postavili, naravno, pod uslovom da ga protivnik ne uništi - noževe (instant kill) i nekoliko predmeta koji još nisu otkriveni. Ako želite malo drugačiji pristup, zamenite primarno oružje Riot policijskim štitom, koji je odlična odbrana i koji može istrpeti prilično mnogo. Nove startne klase za one koji ne vole da eksperimentišu jesu Grenadier, Sniper Scout, Overwatch, First Recon i Riot Control. Poslednja je posebno zanimljiva jer startuje s Riot štitom i mogućnošću da upotrebi dva SMG-a istovremeno od samog starta. Igrači koji vole sami da prave klase imaju gomilu perkova, poput Scavengera (mogućnost da popunite municiju od ubijenih protivnika), Marathona (neograničen sprint), Scramblera (ometanje svih radara) i mnogih drugih.

I pored svih zanimljivih novina, najveća prašina među PC igračima podigla se kada je procurila vest da neće postojati Dedicated serveri za online multiplayer, što u prevodu znači da neće postojati specijalni namenski serveri na kojima će se igrati samo Modern Warfare 2. To je pravi šok za PC zajednicu jer ovakvih servera za prvi deo ima mnogo, pa je zato ovakav potez nelogičan u očima igrača. Na internetu postoji otvorena peticija protiv toga, koju je dosad potpisalo preko 170.000 osoba, ali taj broj svakodnevno raste. Igra treba da se pojavi u novembru, kad ćemo saznati je li ova peticija imala nekog uticaja na krajnju odluku.

U svakom slučaju, ovo je još jedan veliki udarac za PC zajednicu, pogotovo ako se ima u vidu da su FPS žanr, multiplayer, pa i sam Call of Duty serijal - prve korake napravili upravo na PC-ju.

CoD: Modern Warfare 2

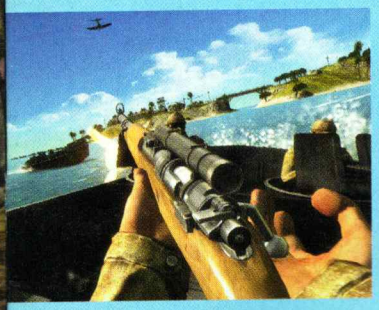
ŽANR: First-person shooter
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-32
TERMIN: 10. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Multiplayer je unapređen na svim poljima, ali je sve to u senci nelogične odluke da se ne podignu zasebni serveri

Ako vaš saborac nosi Riot štit, slobodno ga pustite napred, neka protivnik istroši municiju na njemu

Mogućnost opremanja raketnog lansera kao sekundarnog oružja svideće se svima koji vole da budu sigurni da je protivnik stvarno mrtav

Kada će stići...



Battlefield 1943

Igrači na next-gen konzolama već uveliko prže ovaj naslov. Fanovi PC-a moraće da sačekaju još koji mesec

Blur

Pogled će vam se blurovati od silne brzine i mestralne grafike!

New Super Mario Bros.

Legendarna igra vraća nam se ovog puta na Nintendo Wii konzolu

Otherland

Stiže nam nova masovna mutli-player igra koja je zasnovana na fantasy novelama Teda Vilijamsa

Avatar	akcija	24. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Assassin's Creed 2	akcija	17. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Alan Wake	akciona avatura	1. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Alien vs. Predator	akcija	februar 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Brink	RPG akcija	3. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	1. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Bayonetta	akciona avantura	4. kvartal	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	2. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Battlefield 1943	akcija	1. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Blur	vožnja	15. februar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Call of Duty: Modern Warfare 2	akcija	10. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Crackdown 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Crysis 2	shooter	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Command & Conquer 4	strategija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	5. januar 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Dark Void	akcija	12. januar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Dead Rising 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Darksiders	akcija	januar 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Diablo 3	RPG	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
DiRT 2	vožnja	1. decembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Dragon Age: Origins	RPG	3. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Final Fantasy XIII	RPG	2. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
F1 2010	trkačka	2. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
God of War III	akcija	mart 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Gran Turismo 5	vožnja	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Homefront	shooter	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Heavy Rain	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
InVizimals	logička	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
I am Alive	survival	jesen 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Iron Man 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Mafia II	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Max Payne 3	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Mass Effect 2	RPG	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Napoleon: Total War	strategija	februar 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
NecroVisioN: Lost Company	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Nier	akciona avantura	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Need for Speed: World Online	4. kvartal	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
New Super Mario Bros.	platformska	15. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Otherland	MMO	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Resident Evil Portable	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Quantum Theory	akcija	2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Red Dead Redemption	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
R.U.S.E.	strategija	kraj 2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Rock Band 3	muzička	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Singularity	akcija	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Splinter Cell: Conviction	akcija	23. februar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	kraj 2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Stargate Worlds	MMO	2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Split/Second	vožnja	1. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
This is Vegas	akciona avantura	2. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
The Agency	MMORPG	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Tony Hawk: Ride	akcija	oktobar 2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Valkyria Chronicles II	RPG	2. kvartal 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Venetica	RPG	kraj 2009.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Vancouver 2010	sportska	zima 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds

Split/Second

Akciona trkačka igra staviće vas u reality TV show u kojem je svašta moguće

Mafia II

Šverc alkohola, tommy gun i vožnja u oldtimerima svakako su razlozi zbog kojih se ne sme propustiti ova igra

God of War III

Probajte demo tako što ćete nabaviti God of War Collection - prvi i drugi deo igre za PS3!

Stargate Worlds

MMORPG zasnovan na poznatoj seriji trebalo bi da izađe ove godine, mada...

MISIJA ŽIVOTA

JOŠ ASSASSIN'S CREEDA

Ubisoft je najavio da ćemo 2010. godine dobiti još sadržaja za Assassin's Creed. Iako nije precizirano o kakvom je sadržaju reč, pretstpostavlja se da će to biti neki Download Content. Ipak, neki nagađaju da Ubisoft sprema spin-off igru, ili čak poptuno nov deo!

CRNII WII

Ako volite crnu boju, a obožavate Nintendovu konzolu Wii - onda je ovo pravi novogodišnji poklon za vas. Crni Wii isporučuje se s igrama Wii Sports Resort, originalnim Wii Sportsom, kao i Wii Remoteom, MotionPlusom i Nunchuck kontrolerom u crnoj boji.

ZAHTEVI MODERN WARFARE 2

Da bi instalirali CoD: Modern Warfare 2 trebaće vam 16 GB prostora na hard-disku. Potreban vam je procesor od AMD 64 3200+ ili Intel Pentium 4 3,0 GHz, dok vam grafička kartica mora podržavati shader 3,0 i biti opremljena sa 256 MB memorije. Grafička kartica treba da je bar Nvidia GeForce 6600GT ili ATI Radeon 1600XT. Korisnicima XP-a trebaće svega 512 MB, a a onima na Visti 1 GB RAM.

CIVILIZACIJA NA FEJSU

Guru strategija Sid Meier najavio je da će napraviti igru Civilization za Facebook. Civilization Network očekujemo dogodine, a razviće je studio Firaxis. Eto razloga da otvorite nalog na Fejsu ako to dosad niste učinili. Ima li uopšte takvih?

Igra Just Cause 2 smeštena je u otvoren svet, što će vam omogućiti neverovatne manevre pomoću kuke koja vam je montirana na ruku. Lansiraćete je na dodir tastera, a kada je ispalite prema vojniku, oborićete ga s nogu; kada ciljate zgradu, moći ćete da se popnete na bilo koji oblakoder; kada gađate vozilo, moći ćete da se zakačite na njega i vozite. Kada saznate da kukom možete i višestruko povezati objekte, situacija postaje još zanimljivija. Zakačite kola s helikopterom kako biste ga oborili, ili povedite vojnike i okačite ih da vise s mosta. Misije Rica Rodrigeza, najboljeg tajnog agenta u Agenciji, biće spektakularne, a pronalaženje njegovo bivšeg odbeglog šefa pamtićete dugo.

Zasad se ne zna kad će izaći igra Just Cause 2, a pojaviće se za PC, PS3 i 360.

FALLOUT MMO RADOVI

Da biste pospešili kontratužbu protiv Bethesde za Fallout masivnu multiplayer igru, Interplay je objavio novi set artworkova kako bi pokazali da aktivno rade na ovoj igri. Kodno ime ove igre jeste ProjectV13, a skice koje su puštene na njihovom forumu pokazuju kako bi trebalo da izgleda postapokalptični svet u kojem ćemo se, po svemu sudeći, ponovo boriti s poznatim arsenalom Fallout - energetskim i klasičnim oružjem poput sačmarice. Kako će teći suđenje i šta će nam ono doneti - ostaje da vidimo. Nadamo se samo da će ova igra izaći, a ko će pokupiti kajmak - to nas najmanje zanima. **www.interplay.com**

VRAĆA NAM SE MIKI MAUS

Dizni je zvanično najavio da radi na igri Epic Mickey, za koju će biti zadužen majstor video igara Waren Spector. U pitanju je logička avantura, a naći ćete se u svetu gde je glavni negativac zec Oswald, lik nastao u Diznijevim radionicama mnogo pre Mikija Mausa. Epic Mickey je priča o zaboravljenim Diznijevim junacima, s kojima niko više ne želi da se igra. Ovaj zaboravljeni svet vodi Oswald, a vi treba da ga sprečite u tome. Crtajući mostove, bojeći objekte i brišući nezgode, u Mikijevoj ulozi krčićete put kroz simpatičnu avanturu, koja bi trebalo da izađe na jesen 2010. godine. **www.disney.com**

DOBIJAMO METRO 2010!

Ali ne u Beogradu, nego na PC-u i Xboxu 360! THQ preuzeo je na sebe izdavanje igre Metro 2033, koju razvija ukrajinski tim 4A Games. U pitanju je shooter koji predstavlja mešavinu STALKER-a i Fallouta 3. Radnja igra smeštena je Moskvu 2033. godine, a vi ste u ulozi tipa koji se zove Artyom. On, kao i ostatak njegove kolonije, živi u metro stanicama napravljenim nakon kataklizme koja je zadesila planetu Zemlju. Ne želeći da se ucvrlja pod zemljom, mlađani Artyom kreće van zacrtanih granica, što će ga odvesti u životnu avanturu.

Metro 2033 izlazi početkom sledeće godine.

PES 2010 TURNIR

POZIV ZA NAJBOLJE FUDBALERE

KO, ŠTA, KADA I GDE?

ScreenFun vas poziva na turnir u igri Pro Evolution Soccer 2010. Turnir će se odigrati 28. novembra 2009. godine u igraonici Crypton Planet, koja se nalazi u Delta Cityju (Beograd). Zainteresovani se mogu prijaviti na licu mesta, od 11 sati, a sam turnir počeće sat vremena kasnije.
Igraće se po sistemu eliminacije, a najbolji takmičari osvojiće vredne nagrade. Pobednik osvaja igračku tastaturu Logitech G19, drugoplasirani slušalice Logitech G19, trećeplasiranom sleduje miš Logitech G9, dok će četvoroplasirani osvojiti igru PES2010 za PC.
Sponzori turnira: Logitech, Computerland, Crypton Planet, Comtradeshop, Chiron, Delta City, Teen Media i ScreenFun.

SPONZORI TURNIRA

Logitech
COMPUTERLAND
CRYPTON PLANET
SCREENFUN
ComTrade SHOP
DeltaCity
Najbolji provod u gradu!
TEEN MEDIA
Chiron

COCA- COLA PODSETNIK NA NESTVARNE KADROVE TVOG ŽIVOTA- UŽIVO

Satima igraš igre na kompjuteru, a napolju najlepši sunčani dan čeka... A onda dugo telefonom razgovaraš s prijateljima ili prijateljicama i često u šali kažeš da imate telefonsko prijateljstvo...
Zato Coca-Cola ove jeseni dolazi u tvoj život s novim spotom, koji postavlja pitanje: Koliko nas digitalna tehnologija udaljava, a koliko zbližava? Budi zvezda sopstvenog života! Glavni akter scenarija koji ispisuješ sam, a proživljavaš s nekim. Zaobiđi čuda tehnologije makar na tren i počni da živiš nestvarne kadrove uživo. Drugarica koju dugo nisi videla, drug koji te danima zove na druženje, simpatija s kojom si komunicirao samo putem SMS poruka. Neka Coca-Cola bude podsetnik na glavnu rolu koja čeka da bude odigrana u kadrovima tvog života, ali i na sve stvari koje možeš podeliti s nekim. Uživo.

KIT KAT Remake

Sanjaš o karijeri režisera? Možda snimatelja? Ili si u snovima, ipak, ti glavni glumac?! Ovo ti je prilika da odjednom pokažeš sve svoje talente! Nestlé je organizovao nagradni konkurs Kit Kat Remake! Osmisli, snimi i odglumi svoju verziju reklame Kit Kat. Uključi i prijatelje, pa svi postanite zvezde! Najbolje reklame Nestlé nagrađuje, možeš osvojiti Play Station, IPod Touch ili kutiju čokoladica Kit Kat!
Napravi pauzu od svakodnevice, obaveza i dosade. Uključi se u grupu Kit Kat Remake na Facebooku, okači svoju reklamu i ostavi svoj trag u istoriji filma.
Have a break, have a Kit Kat!

22:00
SVAKOG PONEDELJKA

NITRO CIRCUS

UPOZNAJTE TRAVISA I PRIJATELJE

WWW.MTV.RS

MTV MUSIC TELEVISION

A sada malo vi...

Pismo meseca

Šta slušaš

Pozz SFune, imam jedan problem, pa bih vas zamolio da mi pomognete... U Oblivionu se quest Cheydenhall Recommendation ne može rešiti ako se za tri dana ne nađe telo iz bunara... Kao treba instalirati patch 1.1.511, al' ni to mi nije pomoglio.... Ni šifra za ring of burden!!! Tako da bih vas molio da mi pomognete, al' me nemojte ispaliti kao neke što ste ispaljivali (najžešće je ono: "Pokušajte da upalite ekran")... Stvarno ste postali zli u poslednje vreme...
I još bih vas pitao da li (i kakvu) muziku slušate tamo u redakciji dok se igrate? Jeste li bili na koncertima bendova AC/DC, ZZ TOP i slično? Samo nemojte reći da slušate muziku iz igara.... I to bih računao kao ispalu...:)
Drekavac

ScreenFun: Ah, pa nismo mi valjda toliko zli. Da jesmo, onda bismo ti odgovorili: Pa nađi to prokleto telo! Nije ti dosta tri dana? Ali nismo mi takvi. Časna pionirska. Evo, našli smo ti rešenje na http://bit.ly/JiMFg.
Da smo mi tako grozni, na pitanje šta slušamo, odgovorili bismo ti sa: Mamu, tatu i direktoricu. Ali nećemo. Mi smo fini, je l'? Evo, dok ti ovo odgovaramo, u pozadini se vrti Kings of Leon.

Kačket Brothers in Arms Hell's Highway poklanja Computer Land

Novi kanter

Neću da davim, ali samo me interesuje kada izlazi novi Counter Strike?
Milan

ScreenFun: Dragi Milane, nema ništa od novog kantera. Ljudi iz Valvea hteli su da nam daju novi kanter (Source), ali njega niko živ nije hteo da igra. Stoga će se CS 1,6 verovatno igrati dok postoji ljudska civilizacija, a dobar posao mogao bi biti zakup zemljišta na Mesecu i otvaranje igraonice jednom kada se svi zajedno budemo tamo preselili.

Godine mitologije

Sup ScreenFune, kako ste, šta ima? Imam nekoliko pitanja za vas, ali prvo ovo. Zanima me jeste li ikada gledali emisiju Inside Gaming? Imate je na YouTubeu. Mnogo me podsećate na voditelja te emisije, koji ima sličan smisao za humor kao vi! Nego, evo pitanja,
1) Jeste li ikada igrali igru Age of Mithology? I koju bi ona ocenu dobila kod vas? 2) Je l' misle ovi iz Eidosa puštati neki teaser za Hitmana?
3) Je li istina da ce izaći SmackDown vs RAW Online?
4) Kad izlazi Crysis 2 i ima li neki trailer?
To je sve od mene... ostanite čisti.
Nikola a. k. a. Dead Pixel

ScreenFun: Inside Gaming? Sad smo pogledali to čudo, i zaista podseća na nas. Poslali smo Hitmana na njega da više ne bi bilo sličnosti.
1) Igrali smo Age of Mithology, i da je ScreenFun tad postojao, sigurno bi dobio peticu... aj' dobro 5-.
2) Momci iz Eidosa trenutno kuliraju negde na tropskim plažama, ispijajući Pina Coladu, dok se račun u banci konstantno puni od prodaje njihovog Batmana. Boli ih uvo za Hitmana. Polako. Biće i Hitmana. Nek se malo odmore. Zaslužili su.
3) Da, istina je da se sprema Smack-Down vs RAW Online, i to za PC. Očekujemo ga negde sledeće godine. THQ je veoma škrt što se tiče informacija za ovu igru, tako da ne znamo ništa više.
4) Crysis 2? Pa to je već izašlo. Nisi čitao opis? Ma nije ništa posebno. Ha! Priznaj da ti je srce zastalo. :)

Dešifrer

Ja neću govoriti kako ste najbolji. Ja, vaš vjerni bosanski čitalac, imam sve vaše brojeve (samo mi fale brojevi 2-6 pa 8-11), to samo da se pohvalim. Mislim da sam shvatio neshvatljivu i neprobojnu tajnu vašeg imena. Evo ovako: S - super, C - cool, R - ridiculous, E - enormously, E - entertaining, N - newspaper, F - for, U - unlimited, N- (k)nowledge. I, usput, imam jedno pitanje za vas: Koliko bi bio jedan Xbox 360 i trebaju li mi ikakvi dodaci ili tako nešto da bih igrao GTA IV i TLAD i TBOGT?
Vjerni čitalac Denil

ScreenFun: E to je bila naša tajna! Razotkriveni smo! Sad možemo da se ugasimo. Aj' nećemo još.
Jedan Xbox 360 Arcade bio bi jedno 460 maraka, iliti 230 evra, iliti 21.500 dinara. Ti kupi za koju god valutu hoćeš. Da bi igrao GTA IV i sve te skraćenice, treba još i da kupiš igre. Ako misliš da igraš pirate, onda ti treba čip, ali mi nemamo pojma o tome... naravno.

Zaokruži tačan

Prvo, pozdrav za redakciju ScreenFuna.Veoma dobro radite posao, samo tako nastavite! Definitivno mi je najomiljeniji deo ocenjivanje video igara, kao i njihove dobre, ali i loše činjenice. A sad pitanja za vas:
1) Koja je najjača (najzahtevnija) igra trenutno na tržištu?
2) Veliki sam ljubitelj strategija, pa me zanima jedno poređenje. Koja je popularnija (u svetu), kao i koja se najviše igra? A) Warcraft Frozen Trone, B) Call of Duty 3, C) C&C: Generals?
Miloš Borcha

ScreenFun:
1) Crysis je sigurno jedna od najzahtevnijih igara na PC-u. Takođe, ARMA II zna prilično da namuči i najjače konfiguracije, a i GTAIV ima slične tendecije. S druge strane, Futuremark je razvio igru Shattered Horizon, koja treba da izađe ovih dana, a hvalili su se time da je to sigurno jedna od najzahtevnijih igara ikada.
2) Test!? Odavno nismo rešavali ovakve testove! Hm, ajde. Pošto ono pod B baš i nije strategija, ostaje nam da glasamo za A i C. Definitivno A.

Full fullova

Pozdrav, ScreenFune. Kao prvo, želeo bih da vam čestitam na nezavisnosti! Kao drugo: Možete li mi preporučiti šta da kupim, jer u januaru kupujem nov kompjuter, imam minimum 300 evra za trošenje, maximum 350. Možete li mi reći full konfiguraciju za full comp i gde mogu da je kupim?
ReXuR Bg

ScreenFun: Častiš se za Novu godinu. Lepo. Za te pare mogao bi kupiti PC zasnovan na nVidia nForce 630a čipsetu s procesorom AMD Phenom X4 Quad-Core 9650. Uzmi 3GB Kingston DDR2 memorije, 500 GB SATA hard-disk, GeForce 9600 GT karticu s memorijom od 512 MB. Tastaturu, miš i kućište izaberi sam. Sve zajedno košta oko 350 evra. Javi da vidimo kako radi.

Sveti Andrej

Ćao, ScreenFune. Ovo je prvi put da vam pišem. Želim da vas pitam nešto o GTA San Andreasu. Zbog čega mi se restartuje kompjuter kada slupam automobil, a imam željenu konfiguraciju? Šta da radim?

Saša

ScreenFun: Imamo prosto rešenje. Vozi pažljivije!

Wet, wet

Aloha, dragi ScreenFune! Dajte odgovore.
1) Možete li malo zaviriti u prošlost Tomb Raidera i napraviti jedan specijal - Tomb Raidera od 1996. pa sve do danas?
2) Hoću li moći da pokrenem NFS: Shift i Nitro i sledeću igru Tomb Raider na sledećoj konfi: 8500GT, 1GB RAM, 180HDD, CPU 2,41 GHz.
3) WET je krsh, Rubi je surova Larina kopija. Uostalom, kad izlazi wet za PC?

ScreenFun:
1) Nije ti loša ideja za Tomb Raider specijal, ali to ćemo uraditi tek kada najave neki novi nastavak.
2) Nitro sigurno nećeš moći da pokreneš pošto je ta igra samo za Wii. Što se tiče igre NFS: Shift, moći ćeš da je pokreneš, ali ćeš morati ozbiljno da degradiraš kvalitet grafike kako ne bi gledao slajd šou. Za neku novu Laru sigurno neće biti dovoljno.
3) Nemoj tako o našoj ljupkoj kučki pod imenom Rubi. Eto, naljutila se. Sad neće na PC.

Stotka

Pozdrav jednom od najboljih časopisa na svetu, ovo je moje prvo pismo. Nego, znate vi već sve to - meni trebaju odgovori na neka pitanja:
1) Možete li mi preporučiti jednu dobru grafičku karticu za 100 evra?
2) Šta je za vas bolje FIFA 10 ili PES 10?
3) Da li biste mi preporučili da kupim igru Mini Ninjas?

Aleksandar

ScreenFun:
1) Teško je preporučiti karticu za 100 evra jer one definitivno nisu dovoljno jake za pokretanje modernih video igara. Ovo je lepo rečeno, a u prevodu znači samo grafičke za 100 evra krš. Dodaj bar još deset evra pa kupi GeForce 9800 GT.
2) Ako igraš na konzolama next-gen, onda je FIFA 10 svakako mnogo bolje rešenje. Što se tiče PC-a, PES 2010 urađen je mnogo kvalitetnije od konkurenta. U svakom slučaju, pročitaj review igre u našem časopisu. Tamo je to sve lepo rečeno.
3) Uzmi pretprošli ScreenFun i pročitaj test Mini Ninjas. Ako ti se sviđa, kupuj.

Ukoren

Ave, veliki ScreenFune! Imam kvadrilion pitanja za tebe, ali pošto mi je ovo prvo pismo, izabrao sam nekoliko najbitnijih!
1) Hoću li ikad dobiti nešto za sate provedene uz ekran (sem ukora roditelja), jer je moj gamer lifetime 357321321314 časova?
2) Hoću da kupim neki gamepad. Pomozite da izaberem!
3) Možete li mi preporučiti neku strategiju za još, otprilike, 5642132545884 sati kvalitetnog gameplaya?
To bi bilo to, moram da palim, naišao sam na chekpoint!

Nesinho

ScreenFun:
1) Da, dobićeš. Naočare.
2) Uzmi Saitekov Cyborg Rumble Pad. Možeš ga priključiti i na PC i na Xbox 360. Košta tridesetak evra.
3) Uzmi Empire: Total War, ali original. Tako ćeš sebi obezbediti odličnu igru (bez bagova koju prati piratska verzija) i bezbroj DLC-ova za još trilion sati igranja.

Foteljaš

Zdravo. Pišem vam iz svoje udobne stolice. Kad sam kupio prvi broj SF-a, odmah mi se svideo. Dosad vam nisam pisao, ali sam odlučio da pitam neke gluposti.
1) Koliko je sati?
2) Kad crkne komp, kud mu duša ode?
3) Koliko godina ima najstariji komp?
Eto to su bila pitanja, a sad čekam odgovore. Malo se smaram, ali kad ti je najbolji drug supergamer s extra-kompom, onda nema frke. Do viđenja, prijatelji gameri.

- DuSaN -

ScreenFun:
1) Prekasno je.
2) Duša kompa ode zajedno s onim belim dimom... na plafon.
3) Reč kompjuter prvi put je zabeležena 1613. godine, a odnosila se na osobu koja vrši proračune odnosno kalkulacije (computation). Reč je imala ovo značenje sve do sredine prošlog veka, kad je i nastao prvi računar, a otad se odnosi na mašinu koja vrši proračune. Stoga, najstariji komp ima oko 65 godina i ne... na njemu ne možeš igrati GTA.

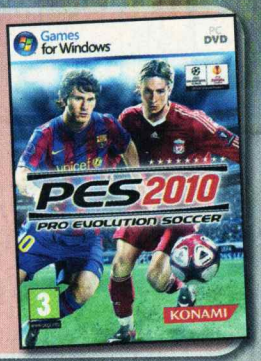
Insider

Ćao, Sfune! Želeo bih da vam postavim nekoliko pitanja:
1) Imate li sve konzole, pa znate kakva je koja igra na njima?
2) Kupujete li igre kod pirata ili birate original? Imate li sve igre koje stavite u Sfun? Da li neko iz redakcije ima Face, i ako ima - kako se zove? Koji vam je žanr igara najbolji? Glasajte! Zove li se neko od vas Vladimir (Vlada)? Ako mi ne odgovorite, slaću vam mail svaki dan, pa ćete morati da mi odgovorite više puta!

Danilo

ScreenFun: Hm, da ti nisi neki špijun? Insajder? Prizanaj ko si! OK, evo odgovora. Imamo sve žive konzole koje postoje i nekoliko računara na kojima testiramo isključivo originalne igre koje dobijamo od distributera. Igre koje nam se svide zadržavamo, a one koje ne valjaju... ko zna gde su. Imamo svi Facebook naloge, a imaš i grupu ScreenFun na Fejsu, u kojoj možeš da se džojnuješ. Da, imamo jednog Vladu u redakciji. Nemoj da ga diraš!

FUDBALSKA GROZNICA



ScreenFun, u saradnji s firmom Computer Land, poklanja igru Pro Evolution Soccer 2010 za PC. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS poruku sadržine **sfun compland**. Na kraju poruke dodajte ime, prezime i adresu. Primer pravilne SMS poruke:
sfun compland Pes Pesović, Pesovska 55, Pesovo
Dobitnik Championship Managera 2010 jeste **Aleksa Janković** iz Kaća (0628880xxx).
Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada.

FIFA 10, NFS: JAKNE I AION MAJICE

ScreenFun, u saradnji s firmom Extreme CC, poklanja igru FIFA 10 za PS3. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS poruku sadržine **sfun extreme**. Na kraju poruke dodajte ime, prezime i adresu. Primer pravilne SMS poruke:
sfun extreme Fifa Fifović, Fifovska 21, Fifarevo
Dobitnici NFS: Shift jakni jesu **Dragan Nišović** iz Subotice (0643622xxx) i **Luka Kontić** iz Beograda (0638721xxx).
Majice Aion dobili su **Jovana Manić** iz Pirota (064442xxx) i **Zdravko Radivojević** iz Požarevca (0643182xxx).
Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada.

Cena SMS poruke iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mreža Mt:s i Telenor. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

DESKTOP MESECA: MIKI

desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

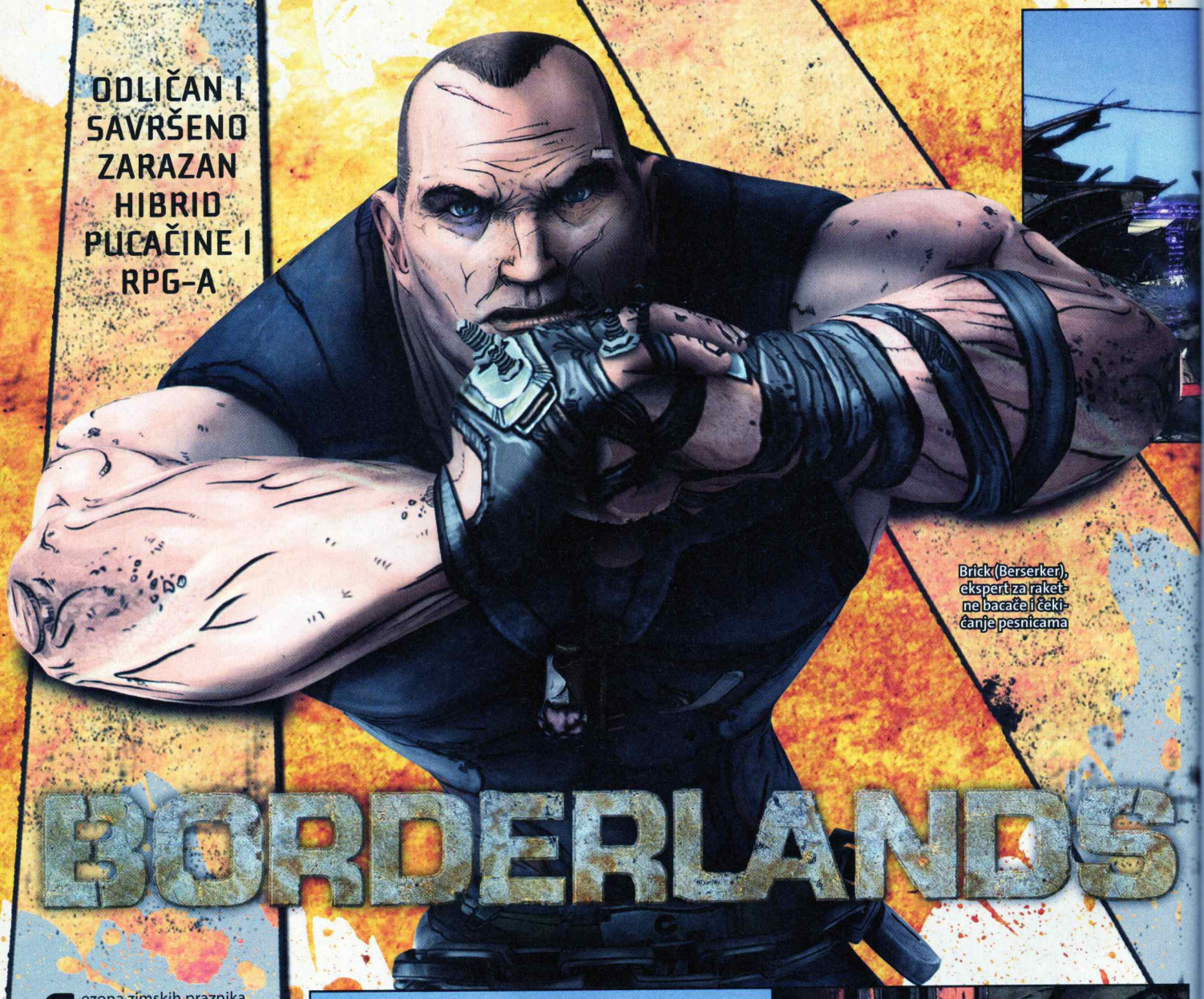
Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

pc ps3 360

BORDERLANDS

ODLIČAN I SAVRŠENO ZARAZAN HIBRID PUCAČINE I RPG-A



Brick (Berserker), ekspert za raketne bacače i čekićanje pesnicama

Sezona zimskih praznika polako se približava, a prvi vesnik Deda Mrazove udarne ponude igara za finale 2009. godine stiže u obliku odlične pucačke RPG poslastice iz radionice renomiranog Gearboxa, poznatog po ekspanzijama za Half-Life i igri Borthers in Arms. Borderlands je specifična vrsta 3D šuterskog Diabla, ideje koja je prvi put (neuspešno) realizovana u igri Hellgate: London, a ovde dovedena do savršenstva. Ubedljiv naučnofantastični milje, tona oružja, četiri izuzetno zanimljive i potpuno različite igračke klase, ukomponovane s odličnom grafikom i bogatom produkcijom, čine igru više nego poželjnim naslovom za uništavanje slobodnog vremena.

Planeta Pandora, galaktičko đubrište van svih komercijalnih tokova, nije mesto koje bi za život odabrao bilo ko sem očajni-

Claptrap roboti imaju ulogu vodiča i odgovorni su za većinu komičnih momenata u igri

Snajper koji ispaljuje vatrene metke jedno je od zilion oružja u igri

Četvoročlana ekipa dočekuje talas raidera

ka što nemaju drugog izbora. Međutim, ova pustara, koja podseća na mešavinu predela Divljeg zapada i postapokaliptičnih ruševina Fallouta 3, ima keca u rukavu, koji poput magneta privlači avanturiste željne bogatstva i slave: legenda o trezoru vanzemaljske civilizacije, dobro skrivenom od očiju radoznalaca i navodno prepunom naprednih tehnoloških artefakata, snažan je motiv za hvatanje u koštac s negostoljubivom prirodom i razbojničkim bandama koje Pandoru shvataju kao svoj dom, nešto što je van domašaja vlasti i zakona. Birajući između četiri avanturista koji se busom voze od kosmodroma do gradića gde počinje avantura, izabraćete i način na koji ćete pokušati da podjarmite negostoljubive domoroce. Sve četiri klase razlikuju se, predstavljajući specifične varijante što podsećaju na miks klasa u, recimo, timskoj pucačini nalik na Wolfenstein i MMORPG, poput World od Warcrafta. U Borderlandsu imamo Huntera, specijalistu za snajpere i revolvere; Soldiera, koji veštо rukuje sačmarama i automatima; teškaša koji je kao stvoren za raketne bacače i pesnice; Čarobnicu (Siren), koja se koristi magijom i stealthom. Svaka klasa poseduje nekoliko talent treea, a poene koje stičete po nivoima investirate u jednu (ili više njih), profilišući lika u skladu sa sopstvenim igračkim stilom. Takođe, svaki avanturista poseduje unikatnu sposobnost, po kojoj se potpuno razlikuje od drugih: Soldier je u stanju da aktivira turret s energetskim štitom, Sirena može postati nevidljiva, Hunter nakratko summonuje ubitačnog letećeg peta... Iako je svaka klasa sposobna da se koristi svakim oružjem, ako izaberete ono odgovarajuće, uz investiciju talent poena (npr. soldier je nadaren za veći damage iz sačmare i puškomitraljeza), bićete neuporedivo efikasniji u borbi.

Okruženje Bordelandsa predstavlja neku vrstu pseudosandboksa: najveći deo akcije odvija se u zonama koje se posebno učitavaju, a od kojih većinu morate otključati prelazeći obavezne misije u kampanji single player. U igri, naravno, imate i zilion opcionih zadataka, koji donose novac i iskustvo, što vam znatno olakšava prolazak kroz igru. Sama akcija u igri maksimalno je jednostavna: upucavanje protivnika i sakupljanje plena jeste sistem koji se gotovo nimalo ne razlikuje o onog korišćenog u Diablu (ili bilo kojem drugom akcionom RPG-u). Igra ima na tone loota, možda i malo previše za ukus normalnog

Svaka klasa u igri ima sposobnost koja je potpuno izdvaja od drugih

RANDOM WEAPON GENERATOR

AR1000/V3 Glorious Revolution
TD240 C Combustion HellFire
EQ11 Static Equalizer
BLR/V3 Blast Needler
The Roaster
TCH30 Deathly Rifle
BLR Cheap Repeater

Raritet oružja: Najslabija su bela, a najjača tamnonarandžasta

Borderlands se koristi sistemom nasumičnog generisanja karakteristika oružja: šteta koju pravi, vrsta elementarnog damagea (vatra, led, elektricitet), veličina šaržera i brzina pucanja totalno su randomizovani, što igru konstantno čini svežom, motivišući vas da stalno tražite i nalazite pucaljke potpuno drugačije od onih koje trenutno upotrebljavate. Po Gerboxu, igra ima 17 miliona i petsto hiljada varijacija oružja!

Elitni (badass) mobovi traže kilo olova u glavu da biste ih obalili

Kritikal sačmarom u vugla

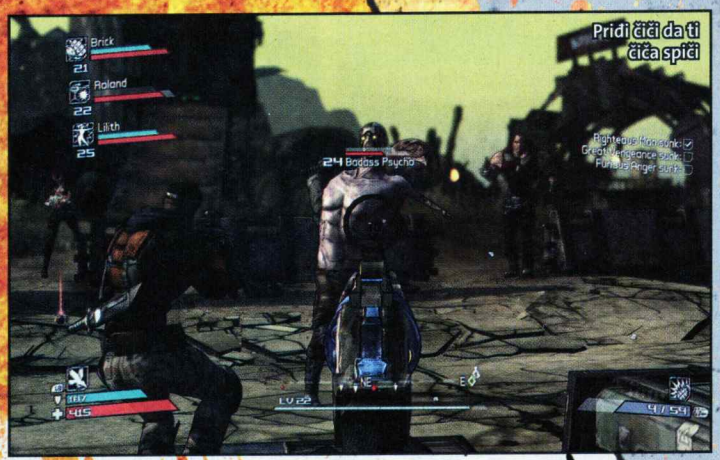
Naoružani bagi kao stvoren za raketiranje mobova u igri

Mordecai je hunter, specijalista za snajpere i revolvere

Kablabudabu-dabudabla-aam!

FACELIFT

Iako je bio već u poodmakloj fazi razvoja, Borderlands je u aprilu ove godine skroz promenio izgled. Grafika je potpuno prerađena u cell shaded stil, dok je stari koncept odbačen. Name se svideo ovaj facelift.



igrača: svaki drugi mob ispušta nešto što vredi opipati, osmotriti i uporediti s opremom koju trenutno posedujete. Protivnici ispuštaju municiju za oružje kojim ste ih likvidirali, što minimizira potrebu da se često vraćate u selo i kupujete streljivo.

U modu za jednog igrača, igra je atraktivna i zanimljiva, ali ni približno toliko zarazna kao kada je igrate u kooperativnom modu s trojicom prijatelja. Kampanja u kojoj učestvuju četiri igrača podrazumeva četiri puta više protivnika, veći broj elite mobova (koji se u igri nazivaju badass), a samim tim - i više plena za raspodelu. Ako je igrate u društvu stranaca, možete imati problema s distribucijom loota jer igra nema nikakav sistem razumne raspodele: svako može pokupiti bilo šta što svetluca na zemlji, što može uzrokovati svađu i prepucavanja.

Kvalitet grafike u igri zaslužuje maksimalne pohvale: okruženje cell shaded i protivnici, oružje s odličnim teksturama i još boljim efektom pucanja iz njih - svedoče o autorovom ogromnom trudu da se u igri osećate prijatno. 3D engine je izuzetno fleksibilan i nije hardverski prezahtevan, tako da i s te strane treba odati priznanje programerima iz Gearboxa.

Borderlands

ŽANR: pucačina/RPG
IZDAVAČ: 2K Games
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 26. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii DS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, 7600GT/X1800XL

\+ Zarazno do ludila; odlična grafika, ubedljivo okruženje, specifičan crni humor

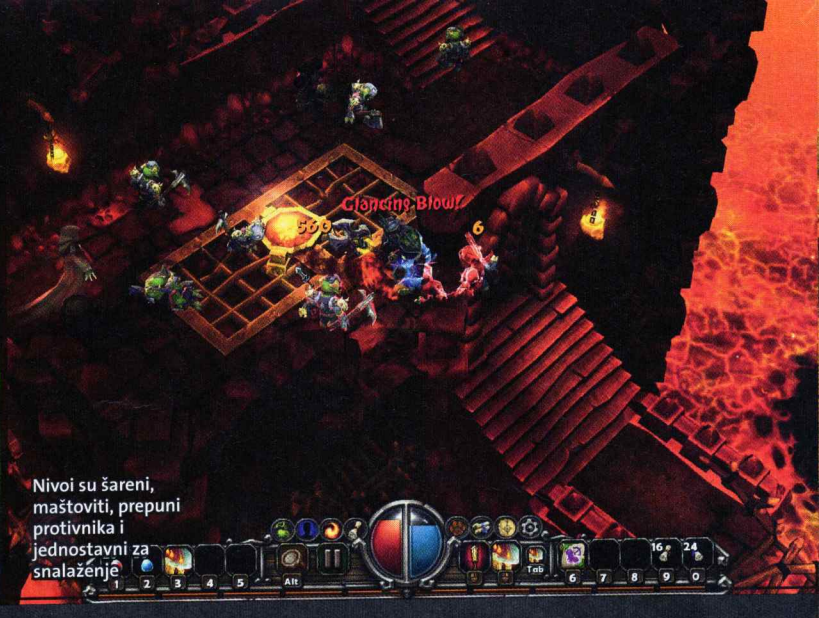
\- Možda previše loota; single player je bleda senka kooperativnog igračkog iskustva

GRAFIKA: Grafika cell shaded i stilizacija koja kombinuje uticaje stripa i crtanog filma - pun pogodak — 5

GAMEPLAY: Jednostavna i zarazna šema ubijanja mobova i sakupljanja plena retko funkcioniše dobro kao ovde — 4+

ZAKLJUČAK: *Ono na čemu su autori igre Hellgate: London zakazali - Gearbox je ubo iz prve u Borderlandsu* — 5

Destroyer je standardna klasa za blisku borbu, vrlo slična Barbarianu iz Diabla



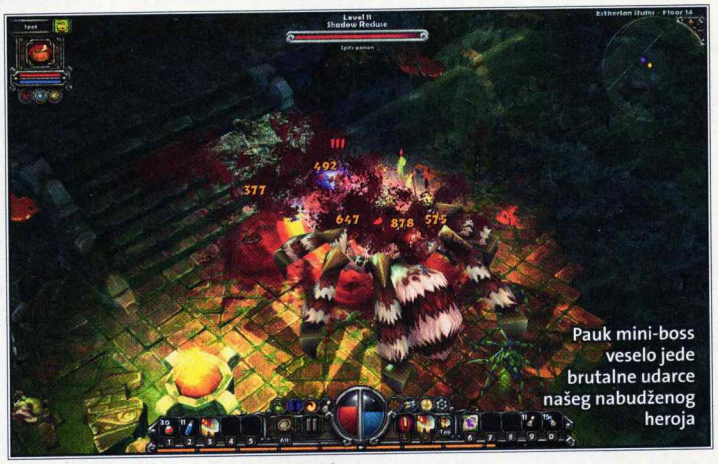
Nivoi su šareni, maštoviti, prepuni protivnika i jednostavni za snalaženje

TORCHLIGHT

Akcioni fantasy RPG stvoren od genijalaca koji su radili na oba nastavka Blizzardovog Diabla

Fantazijski akcioni RPG-ovi, široko popularni žanr kojeg su proslavili slavni i nenadmašni nastavci Diabla, dobio je najboljeg predstavnika u poslednjih nekoliko godina: još Titan Questa i njegove ekspanzije. Nije bilo ovako skladnog, pitkog i atraktivnog naslova. Torchlight je delo talentovanog tima iz Runic Entertainmenta, ekipe koju sačinjavaju bivši blizardovci koji su radili na oba nastavka originalnog Diabla, stoga nas ne čudi snažna veza sa legendom u gotovo svim aspektima igre. Jedino što ovu igru po duhu izdvaja od Diabla jeste "lagana" atmosfera bez morbidnih elemenata. Nasilje u igri stilizovano je poput crtanog filma, a horor elementi svedeni su na apsolutni minimum.

Zaplet igre baziran je na invaziji zlih sila na rudarski grad Torchlight, podignut radi eksploatacije bogatog nalazišta magične supstance Ember. Vaš zadatak glasi: otkriti pozadinu najezde monstruma koja terorište nedužne rudare i otkloniti uzrok. Birajući između tri klasična fantasy klasna arhetipa, Destroyera (melee borac), Vanquishera (daljinska borba lukom, strelom, pištoljima ili samostrelom) i Alchemista (mešavina maga i summonera), odlučićete se za borbenu filozofiju koja vam ponajviše odgovara. Zajednička stvar za svaku klasu jeste ljubimac koji će vas pratiti u stopu: mačka, pas ili "imaginary pet" biće znatno više od kozmetičkog dodatka. Petovi mogu da se bore (za izuzetkom "zamišljenog"),



Pauk mini-boss veselo jede brutalne udarce našeg nabudženog heroja

Torchlight je igra u kojoj čak i svog psa/mačku možete učiti spellovima i opremati magičnim artefaktima

Masivni bossovi, nalik na debelog Kraga, obično imaju knockback

mogu da kastuju magije kojima ih naučite (sa svitaka koje nalazite ili kupujete), automatski leveluju zajedno sa vama, sposobni su da koriste neke magične artefakte (prstenje i ogrlice) i imaju inventar za plen koji je istog obima kao i vaš. Najbolja stvar u vezi sa ljubimcem jeste činjenica da ga možete poslati u grad da automatski proda stvari iz inventara i vrati vam se sa novcem, bez potrebe da trošite "town portal" svitak i prekidate avanturu.

Osnovni elementi igre u najvećoj meri identični su sa Diablom (pogotovo prvom igrom): seckanje, lupanje i topljenje mobova mačevima i magijom, skupljanje, prodaja ili opremanje loota, napredovanje po nivoima i biranje talenata koji odgovaraju vašem stilu borbe... Torchlight ima čak i muziku koja snažno podseća na Blizzardovu legendu, uz nekoliko elemenata koji su pozajmljeni iz WoW-a (kolorno kodiranje klasa opreme i naoružanja). Za iole iskusnog igrača, igra neće zahtevati nikakvo navikavanje: posle minut-dva shvatićete gde je šta i naglavačke zaroniti u uzbudljivu avanturu.

Sledeći pozitivni momenat igre apsolutno je odsustvo hardverske zahtevnosti. Torchlight će veselo kliziti i na Pentium trojci opremljenoj GeForce 2 karticom, kompjuteru koji vam stoji u nekom prašnjavom ćošku i kojeg niste hteli da prodate za tepsiju ribe. Uz igru dolazi i moćan editor nivoa, uz čiju pomoć možete praviti sopstvene mape i nivoe, ukoliko u vama čuči talenat za igračkog dizajnera.

Sve u svemu: igra je pun pogodak.

Torchlight

ŽANR: akcioni RPG
IZDAVAČ: Runic Games
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 27. oktobar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 800 MHz, 512 MB RAM, GeForce 2

\+ Atmosfera, vizuelni i zvučni stil igre, lakoća i udobnost borbe i snalaženja u prostoru; nepostojeća hardverska zahtevnost

\- Previše elemenata koji su kopirani iz Diabla; na normalnom nivou težine, igra je previše laka

GRAFIKA: Lepa i funkcionalna. Prosto neverovatno, ali igra će raditi i kliziti na svakom kompjuteru mlađem od deset godina — 4

GAMEPLAY: Ubijanje monstera, skupljanje oklopa, topuza, štapova i mačeva u najčistijoj i gotovo idealnoj formi — 4+

ZAKLJUČAK: *Idealna igra za sve ljubitelje akcionih RPG-a koji ne mogu da dočekaju Diablo III* — 4+

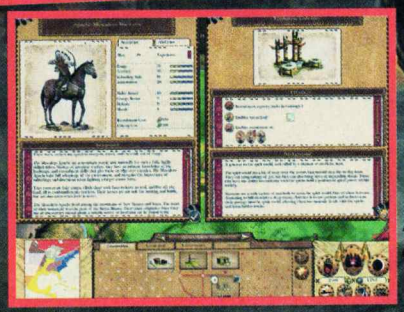
Tekst: Stojan Karamatijević

EMPIRE TOTAL WAR™

THE WARPATH CAMPAIGN

Indijanci su iskopali ratne sekire i odlučili da proteraju evropske narode sa svoje zemlje

Juriš na linijsku pešadiju u ovoj formaciji i nije baš dobro rešenje, ali Indijanci nisu studirali umetnost ratovanja



Apači su samo jedna od petnaestak novih elitnih jedinica

Većina indijanskih jedinica može se sakriti na otvorenom terenu, što je idealno za zasedu

Jedna od glavnih inovacija vezanih za serijal Total War jeste to što engine igre Empire omogućava konstantno online nadograđivanje zbog čega se igra i distribuirala preko Steama. The Warpath Campaign prva je u nizu mini-ekspanzija koje će biti dostupne na Steamu u online verziji. Ovo nije prvi DLC jer se još krajem juna pojavio paket od 14 elitnih jedinica nazvan Elite Units of the West. Ovaj paket dodatno je izbalansirao igru, a neke od dodatih jedinica bile su: Hungarian Grenadiers (Austrija), Swiss Guards (Francuska), Bosniaks (Prusija), Siemenovski Foot Guards (Rusija) i US Marines (SAD). Mnoge od njih bile su elitne jedinice, što znači da je broj ljudi koje možete regrutovati bio ograničen.

Kampanja Warpath fokusira se na Ameriku, a kako iz naslova možete zaključiti, glavni akteri su američki urođenici, tj. Indijanci. Kampanja nudi izbor od pet plemena (Iroquois Confederacy, Huron-Wyandot, Plains Nations, Pueblo Nations i Cherokee Nations), a mapa američkog kontinenta sada je detaljnija kako bi se omogućio bolji doživljaj. Iako se ovih pet plemena pojavljuje i u osnovnoj kampanji, ovde imaju više jedinica na raspolaganju, specijalno tehnološko stablo i dva nova tipa agenata - Shaman (Gentleman) i Scout (Rake). Pored toga, svako pleme ima i po tri specifične elitne jedinice: Winnebago Warriors kod Irokeza, Creek Horse Riders kod plemena Čiroki ili Petun Wolf Warriors kod Hurona. Novo tehnološko stablo u duhu je kampanje, tako da su neke od tehnologija Spirit Medicine, Dreamwalking i slično. U ovoj kampanji zanimljivo je što su Indijanci tehnološki inferiorniji od Evropljana, nemaju tako disciplinovanu vojsku, a strane su im i vojne formacije. Zato igranje s njima zahteva potpuno drugačiji pristup, što je dodatni izazov. Na samom početku kampanje morate prelomiti hoćete li početi osvajanje napadom na susedno pleme ili ćete pokušati da ujedinite sva plemena protiv Evropljana. U samom startu, svako pleme već ratuje s nekom od evropskih nacija (uglavnom sa Španijom), tako da nema vremena za opuštanje. Većina indijanskih jedinica orijentisana je na borbu prsa u prsa, a samo ih je malo naoružano puškama, pa ćete to morati da uzimate u obzir prilikom planiranja borbe, što znači puno skrivanja, juriša s bokova i sičnih metoda gerilskog ratovanja. Da biste pobedili neku od evropskih nacija, trebaće vam sve znanje koje ste dosad prikupili, ali kada s plemenom uništite i poslednje ostatke belih protivnika, osećaj je stvarno jedinstven.

Prva velika kampanja - Napoleon - najavljena je za prvi kvartal 2010, mada, kako stvari stoje, u međuvremenu možemo očekivati još ovakvih DLC-a, bilo da su u pitanju nove jedinice za postojeće frakcije ili mini-kampanje. A ne treba zaboraviti da su nam i dalje dužni obećani režim za igranje multiplayer kampanje.

Empire: The Warpath Campaign

ŽANR: real-time strategija
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1-8 TERMIN: 5. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, DX9,0c, Shader model 2,0

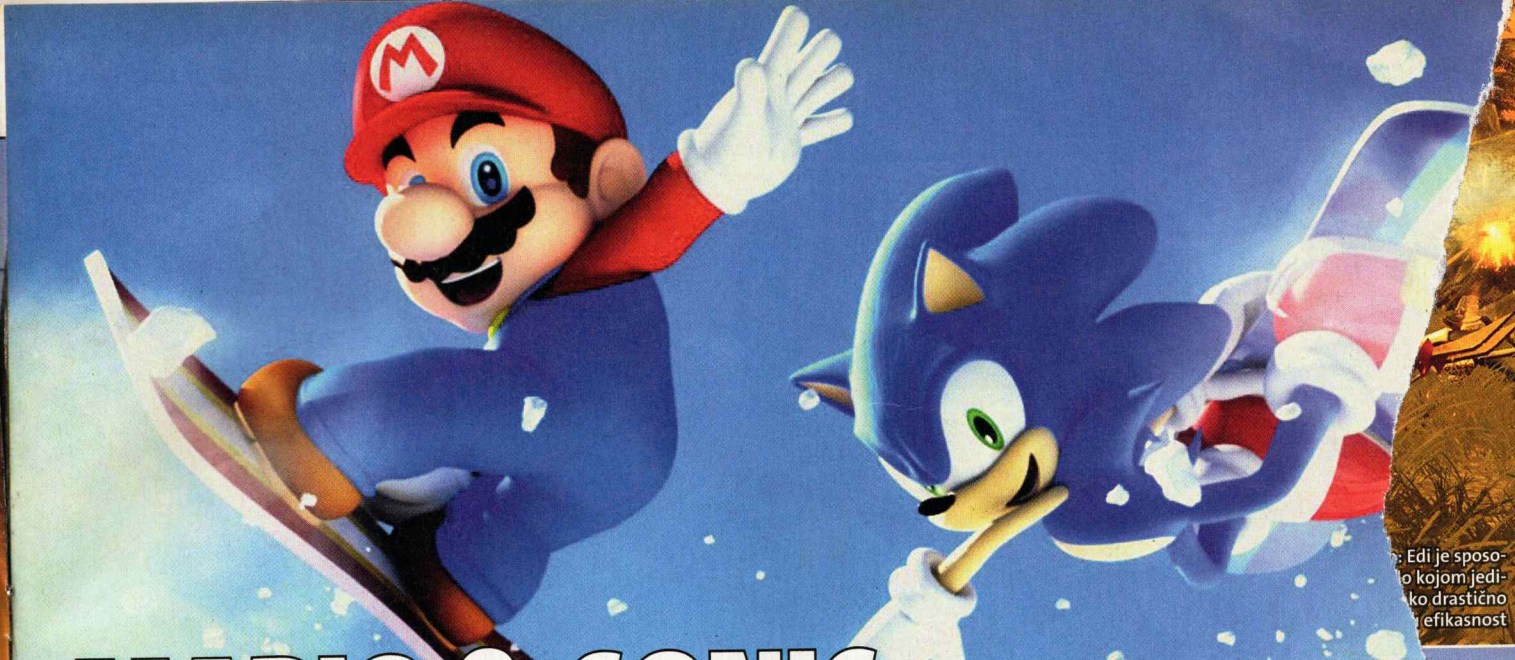
\+ Indijanske frakcije, novo tehnološko stablo, drugačiji pristup igranju

\- Težina, ne unosi ništa novo u osnovnu kampanju

GRAFIKA: Budući da je reč o ekspanziji, logično je što je grafika i dalje na visokom nivou, kao i kod osnovne verzije — 5

GAMEPLAY: Indijanci su interesantni za igru jer zahtevaju drugačiji pristup, mada posle igranja s glavnim frakcijama deluju osiromašeno — 4

ZAKLJUČAK: *Sadržaj prve mini-ekspanzije sasvim je solidnog kvaliteta, dok je doživljaj igranja s Indijancima prilično jedinstven* — 5



: Edi je sposo-
o kojom jedi-
ko drastično
efikasnost

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

Nintendova i Se maskota priprem vas za još jedne Olimpijske igre

Mario i Sonic igra koja je obrađivala Olimpijadu u Pekingu bila je sasvim solidna, iako je patila od standardnih mana, vezanih za rešavanje kontrolnog sistema. Ipak, kupci nisu mnogo marili, tako da je Nintendo prodao zilion primeraka. Uspeh prethodnika ipak je značio da Sega neće mnogo rizikovati, već će samo nastaviti hod po utabanim stazama. Zbog toga je već od starta jasno šta sada možete očekivati - discipline prilagođene tematici i nekoliko uglavnom sitnijih unapređenja.

Najveća novina koju donosi OWG verovatno je Festival mod, koji vam omogućava da doživite svih 17 dana ovog velikog sportskog događaja, učestvujući u svim disciplinama. Naravno, ova opcija je najinteresantnija u društvu, kao uostalom i celokupna igra. Najveći razlog za to jeste AI koji je dovoljno skroman da ćete u pojedinim disciplinama ubedljivo osvajati zlato i pre nego što se upoznate sa kontrolama! Ne znamo zašto, ali izostavljeno je podešavanje težine, tako da ovaj problem ostaje nerešiv. Naravno, svako takmičenje možete startovati i pojedinačno, ali smetaće vam to što nemate mogućnost kreiranja sopstvenog turnira, ili što barem ne postoji nekoliko već predefinisanih varijanata.

Online podrška postoji, ali vaša internet konekcija može biti iskorišćena samo za slanje najboljih rezultata na hiscore listu, odnosno preuzimanje trenutnih vremenskih prilika iz Vankuvera ako to želite. Broj likova povećan je za četiri, a oni se međusobno razlikuju u isto toliko kategorija, i to dovoljno da o tome povedete računa.

Izbor disciplina je zadovoljavajuć, a na naše iznenađenje, među njima je čak i hokej. Naravno, reč je uprošćenoj varijanti koja podseća na prve EA Sportsove NHL simulacije. Ostali sportovi variraju, ne toliko u težini koliko u kvalitetu izvođenja. Odluka da se opciono ne podrži Wii MotionPlus ne čini nam se promišljenom, naročito zbog toga što ćete osetiti nedostatak kontrole u pojedinim disciplinama (npr. u brzom klizanju koje je osim toga i vrlo naporno). Izražena je želja da igra bude svima dostupna i kroz odluku da se apsolutno sve discipline mogu igrati i bez pomoći nunchuka. Wii Board je podržan, ali tek reda radi - možete ga koristiti jedino u pojedinačnim disciplinama, i to samo u režimu za jednog igrača.

Dream eventovi u duhu Mario Karta zadržani su, a iz nekog razloga i oni predstavljaju deo Festival moda. Postizanje dobrih rezultata nagrađuje se novcem koji možete iskoristi u Olimpijskom selu za kupovinu odeće, muzike ili informacija o samom takmičenju.

Ukoliko ste voleli Mario & Sonic at the Olympic Games, sigurno ćete se lepo zabaviti i u ovom ostvarenju, ali isključivo ako su i prijatelji zainteresovani da vam se pridruže.

Hokej je vrlo jednostavan, ali i zabavan

Yoshi, je sigurno jedan od omiljenih junaka

Kontrolama definitivno nedostaje malo više preciznosti, što ćete osetiti na skijama

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

ŽANR: Olimpijada
IZDAVAČ: Nintendo
BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: 16. oktobar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: Wii Board

\+ Veliki broj dream eventova, olimpijski režim je zabavan u društvu, ne zahteva nunchuk

– Ne podržava Wii MotionPlus, očajan AI, nedovoljno precizne kontrole

GRAFIKA: Razlike u odnosu na izdanje posvećeno letnjoj olimpijadi praktično su neprimetne 4-

GAMEPLAY: Standardna kombinacija loše i dobro osmišljenih disciplina. Drugih, na sreću, ima malo više 4-

ZAKLJUČAK: *Igra prepuna problema koji su manje primetni u multiplayeru* 4-

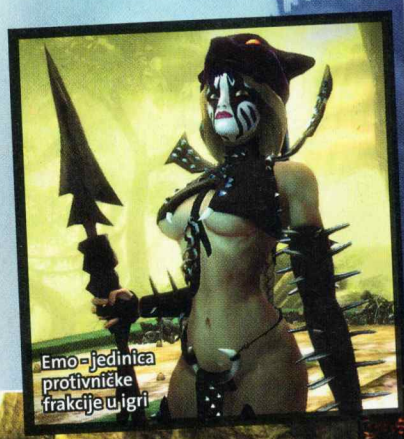
Tekst: Vladimir Dolapčev

BRÜTAL LEGEND™

Brutalno legendarna igra za sve ljubitelje hevimetala i one što tek treba da zavole ovu muziku

Igračkim veteranima ne treba posebno predstavljati Tima Šefera. Ovaj legendarni dizajner bisera nalik na Secret of Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango i Psychonauts pogodio je po ko zna koji put u centar i zagudio po zlatnoj žici: Brütal Legend je brutalno odlična i surovo originalna igra, naslov koji se po šarmu, glumi i atmosferi izdvaja od gotovo svega što je izašlo u tekućoj godini.

Brütal Legend je mešavina nekoliko popularnih žanrova: srž igre je moderan akcioni sandbox (GTA IV, Red Faction: Guerilla...), koji u nekim trenucima prerasta u jednostavnu real-time strategiju s elementima ritmičke igre nalik na Guitar Hero, uz sveprisutnu vozačku komponentu kvalitetne arkadne trkalice. Superiorne tehničke karakteristike i mešanje različitih gameplay modova, bez obzira na kvalitet, nisu glavne zvezde igre. Glumci, priča i karakterizacija likova u igri čine da ovaj naslov zrači čistom genijalnošću. Glumačka ekipa Brütal Legenda, koju predvodi fantastični Džek Blek, obogaćena je facama poput Ozija Ozborna i Lemija Kilmistera (Mötorhead), uz još nekoliko muzičara iz zlatnog doba hevimetala. Naravno, okosnicu igre i dominantan lajtmotiv čini hevimetal. Tačnije, hevimetal mitologija, za koju je Šefer našao inspiraciju u živopisno ilustrovanim omotima ploča što su oduvek smatrane neizostavnim elementom i dopunom ugođaja koji je pružao ovaj muzički žanr.

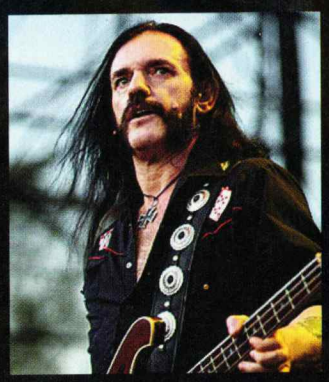


Emo - jedinica protivničke frakcije u igri

Svet hevimetala, koji je rezultirao pretakanjem ove inspiracije u formu igre, sigurno je najoriginalnije igračko okruženje koje smo videli ove godine. Ova paralelna dimenzija postaje nov dom Edija Rigsa, tehničara hevimetal benda, koji se posle nesreće na koncertu budi u krajoliku nalik na kulise što ih je podizao na sceni. Teleportacija izazvana kapljicom krvi na kopči kaiša s motivom hevimetala dala je Ediju i njegovoj gitari galeriju borbenih sposobnosti, kao i mogućnost kontrole artefakata davno nestale civilizacije Titana, koja je stvorila hevimetal i uobličila svet po njegovim motivima. Metalna dimenzija, naravno, ima više problema nego muzička scena XXI veka: malobrojni predstavnici ljudske civilizacije žive u ropstvu, a podjarmljuju ih demoni s imperatorom Divilikusom na čelu. Pokret otpora prepoznaje Edija kao ostvarenje davnog proročanstva o izbavitelju koji će doći iz drugog sveta, dajući mu odrešene ruke da organizuje i osmisli najbolji način za po-

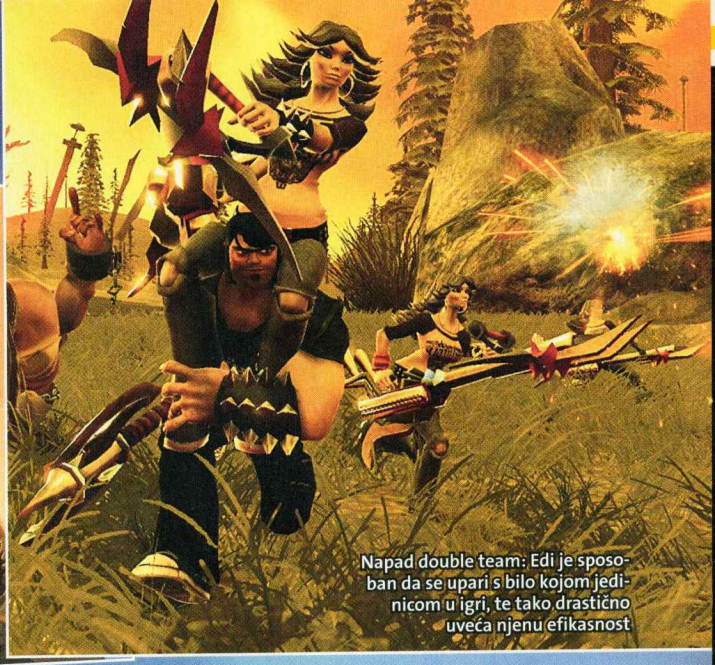
Demonski protivnici vrlo su maštovito odrađeni

KOKTEL HEVIMETAL HIMNI



Soundtrack Brütal Legenda ima preko 100 pesama najznačajnijih izvođača kasnog XX veka: koktel himni i balada bendova nalik na Judas Priest, Whitesnake, Mötorhead, Manowar, Mötley Crüe, Kiss, Skid Row, Testament, Megadeth, Slayer, Anthrax i drugih manje poznatih izvođača - čini od igre najkompletniji "metal" naslov, nudeći više songova čak i od specijalizovanih HM izdanja Guitar Hero.

Stani, zveri, da te ukrotim jednim moćnim akordom



Napad double team: Edi je sposoban da se upari s bilo kojom jedinicom u igri, te tako drastično uveća njenu efikasnost

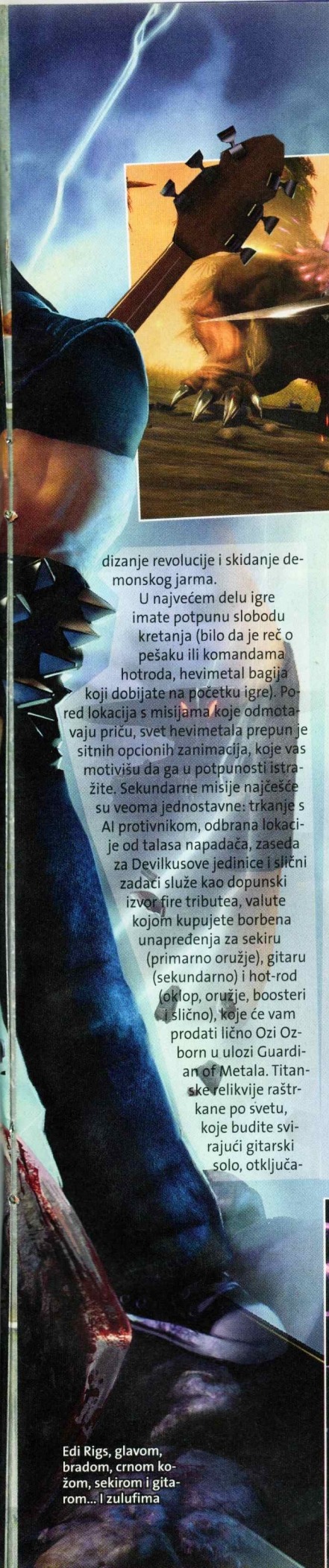
dizanje revolucije i skidanje demonskog jarma.

U najvećem delu igre imate potpunu slobodu kretanja (bilo da je reč o pešaku ili komandama hotroda, hevimetal bagija koji dobijate na početku igre). Pored lokacija s misijama koje odmotavaju priču, svet hevimetala prepun je sitnih opcionih zanimacija, koje vas motivišu da ga u potpunosti istražite. Sekundarne misije najčešće su veoma jednostavne: trkanje s AI protivnikom, odbrana lokacije od talasa napadača, zaseda za Devilkusove jedinice i slični zadaci služe kao dopunski izvor fire tributea, valute kojom kupujete borbena unapređenja za sekiru (primarno oružje), gitaru (sekundarno) i hot-rod (oklop, oružje, boosteri i slično), koje će vam prodati lično Ozi Ozborn u ulozi Guardian of Metala. Titanske relikvije raštrkane po svetu, koje budite svirajući gitarski solo, otključavaju vam koncept art i nove hevimetal pesme, koje možete slušati u vožnji, što je ekvivalent radio-stanica u GTA igrama.

Real-time strateška komponenta igre postaje dostupna samo u prelomnim trenucima kampanje single player, kad se borite s mini-bosovima i njihovim armijama u ludoj kombinaciji muzike i nasilja. Osnovni resurs za proizvodnju i nadograđivanje jedinica jesu duhovi davno umrlih fanova, koje ćete automatski prikupljati izgrađujući određeni objekat na njihovom "izvoru". Sistem kontrole vaših snaga na terenu nije idealan: ograničenje uzrokovano konzolnim kontrolerom, tj. nemogućnost lake individualne selekcije jedinica - podrazumeva konstantno "mešanje" s trupama i izdavanje naredaba za pokret ili napad iz neposredne blizine. Neprecizno ali zabavno zbog frke i zbrke koja nastaje prilikom sudara vojski.

Na veliku žalost igračke publike na PC-u, Brütal Legend postoji samo na Xboxu 360 i PlayStationu 3. Tim Šefer izjavio je da igru, najverovatnije, neće portovati za PC, što ne znači da treba gubiti nadu: možda će se stari majstor smilovati i udeliti ovaj komadić fantazije i publici (tj. harverskoj platformi), koja ga je načinila legendom.

Osnovni izvor sekiracije Edijevih protivnika



Edi Rigs, glavom, bradom, crnom kožom, sekirom i gitarom... I zulufima

Čoperica, brza vožnja...

Brütal Legend

ŽANR: akcioni RTS

IZDAVAČ: EA Games

BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: 13. oktobar.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: 16:9, 1080p, DD 5.1, Xbox Live!, PSN

\+ Sjajni glumci, preterano dobra muzika, odlična priča, fabulozan gameplay

\- Povremeno štucanje frame ratea u vožnji krajolikom; dosadne opcione misije

GRAFIKA: Svet hevimetala dočaran je do najsitnijih detalja, što povremeno uzrokuje pad frame-ratea; ultramaštovito dizajnirani likovi 4+

GAMEPLAY: Mešavina akcije u sandbox okruženju, vožnje i real-time strategije funkcioniše savršeno 5

ZAKLJUČAK: *Tim Šejfer ponovo pogađa u centar, tvoreći igru o kojoj će se dugo pričati* 5-

Tekst: Stojan Karamatijević

STAR WARS THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

Još jedna igra po uzoru na film i još jedan primer kako ne treba praviti igre

Kada je u pitanju Star Wars franšiza, navikli samo da skoro sve što je povezano s ovom sagom doživi i verziju u kompjuterskoj igri. Tako je na red došla i animirana serija Star Wars: The Clone Wars, u kojoj Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker i njegov Twi'lek padavan Ahsoka Tano predvode armiju klonova u borbama sa separatistima širom galaksije. Radnja serije smeštena je između drugog i trećeg dela, tako da je Anakin i dalje pozitivac. Prva sezona serija završila se, pa je, naravno, na red došla igra. Kako je serija namenjena mladima, logično je što je kao uzor uzet serijal Lego Star Wars, koji je bio vrlo uspešan.

Prvo što se zapaža prilikom pokretanja igre jeste to da ona dosta liči na animiranu seriju i da svi junaci, po izgledu i glasu, liče na one iz serije. Nažalost, ovo je možda jedino pozitivno u igri. Pozitivan utisak nestaje vrlo brzo, čim shvatite da fiksna kamera nije baš prijateljski nastrojena, da su kontrole prilično trome (ako igrate PC verziju na tastaturi, slobodno se možete odmah ubiti), a ukoliko pokušate da izvedete neku od "kompleksnijih" Dždedaj akrobacija... U stvari, bolje je da ne pokušavate.

Osim glavnih aktera u seriji, na raspolaganju su vam i neki manje bitni karakteri, poput klona Codyja i džedaja Plo Koona i Luminara Undulija. U igri su i poznati negativci: Count Dooku, njegov padavan Asajj Ventress i lovac na glave Cad Bane. Sam princip igranja kopija je igara Lego, što znači malo borbe, malo skakanja po platformama, dok u međuvremenu sakupljate zvezdice, što vam donosi specijalne poene. Njih možete potrošiti na borbena poboljšanja, ali i na gluposti, poput različitih glave za droida C3PO. Tu su i bitke s glavnim neprijateljima na kraju nivoa, vožnja različitih vozila, kao i rešavanja jednostavnih logičkih problema.

Kombinacija loše kamere i zbunjujućeg dizajna nivoa često će vam praviti probleme, nekad do te mere da će igra postati nemoguća. Jedan od razloga je to što su na mnogim nivoima pozadina i predmeti spojeni, tako da ne možete razaznati šta je šta, pogotovo ako su ti predmeti platforme na koje morate dospeti praveći eksperimentalne skokove. Mnogi delovi koji bi trebalo da budu jednostavna deonica s nekoliko platformi biće vam nepremostiva prepreka, a sve zbog ovih problema. Ali to nije sve, jer se razvojni tim očigledno vodio premisom - ako je nešto interesantno, biće još interesantnije ako ga ponovite nekoliko puta. Iznova isti logički problemi učiniće da igra za koju treba nekih osam sati deluje barem deset puta duže. Kao olakšavajuću okolnost igra nudi opciju kooperativnog igranja, tako da možete proživljavati agoniju u društvu.

Jednostavno, Star Wars Clone Wars treba zaobići, osim ako niste zagriženi fan Star Warsa, koji mora odigrati sve što je povezano s ovim serijalom, bez obzira na kvalitet.

Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes

ŽANR: arkadna platforma
IZDAVAČ: LucasArts
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 6. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3.0 GHz, 1 GB RAM, GF7300GS/ X1600 sa 256 MB

\+ Igra veoma liči na crtani film

\- Loša kamera, trome kontrole, puno ponavljanja, konfuzan dizajn nivoa

GRAFIKA: Grafika dosta podseća na crtani film, mada bi, s obzirom na aktuelne konfiguracije i konzole, mogla biti kvalitetnija — 4-

GAMEPLAY: Kombinacija tromih komandi sa statičnom kamerom, koja ima običaj da se nađe u najnezgodnijem položaju, pravi od igranja bolno iskustvo — 2+

ZAKLJUČAK: *Pokušaj igre Star Wars: Clone Wara da kopira serijal Lego Star Wars - zakazao je gotovo u svakom pogledu* — 3-

LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA

Da ste fanovima Star Warsa rekli kako će najzabavnija igra smeštena u daleku galaksiju biti ona sa LEGO kockama – verovatno bi okačili svetlosne sablje o klin

Lea krči put pred sobom

Rekao sam da se ne kockam dok pijem

Indiana i njegov bič... uh, to nije ta igra

S druge strane, svi koji su ostali fanovi posle završetka nove trilogije, verovatno, već imaju prilično visok stepen tolerancije... Ali moramo biti iskreni - kombinaciji Lego Star Wars teško se može odoleti, i to ne samo zato što je reč o spoju dveju širom sveta popularnih stvari. Više je reč o tome što se Lego tretman u praksi pokazao kao ono što je taman trebalo Star Warsu, zapalom u onaj nezgodni bunar zabavne, neozbiljne bajke, koja pod teretom mnogih poštovalaca počinje da shvata sebe preozbiljno. Slatki, kockasti likovi, lagano i zabavno parodirane dobro nam poznate scene iz filmova Star Wars i jednostavna akcija u kojoj je svet Star Warsa sastavljen od kockica - dali su hit igru Lego Star Wars. Lego Star Wars II: The Original Trilogy nastavio je uspehe prethodnika, a sada je pred nama kulminacija - obe igre, uz nešto malo noviteta, u mamutskom paketu nazvanom Lego Star Wars: The Complete Saga.

Postavka je jednostavna: dobro poznata kantina u Mos Eisleyju služi vam kao centar odakle krećete u igranje nivoa. Svaka od šest epizoda filmskog serijala ima vrata i svaka je podeljena na šest nivoa. Svaki nivo je zasnovan na nekoj od klasičnih scena iz filmova, a u njima ćete voditi Lego verziju nekog od brojnih likova iz Star Warsa. Kako budete završavali nivoe, otvaraće vam se novi likovi (ima ih čak 120!) i mogućnost da ponovo igrate nivo u režimima "free" ili "challenge. Izbor prave kombinacije dvaju likova biće od presudne važnosti da na svakom nivou otkrijete svaku sakrivenu sitnicu, u čemu je glavna draž igre. Neki likovi (Jedi i Sith), naime, mogu se koristiti silom da pomeraju razbacane kockice, stvarajući tako nove predmete, čime se otvara pristup lokacijama koje su dotad bile nedostupne. Borci, na primer Han Solo, mogu pucati i verati se po nedostupnim mestima, dok neka vrata otvaraju droidi ili stormtrooperi. Na svakom nivou treba da sakupite dovoljno "studova", tj. para, koje posle trošite na otključavanje novih likova, vrsta kockica itd., a tu su i sakriveni mini-kitovi od kojih se sastavljaju vozila.

Sama borba svodi se na pritiskanje jednog dugmeta za napad, što je sasvim dobro prilagođeno i najmlađim igračima. Ima tu i nekih začkoljica - izbegavanja ili komboi, koji se izvode ako pritisnete napad u pravom trenutku, zatim skokovi ili upotreba Sile da se protivnik baci ili zbuni (samo ako vodite Jedija ili Sitha), pa možete uskakati u vozila. ... Sve to zajedno, kada se upari s malo razmišljanja o tome " kako proći dalje", daje igru koja vas lako usisiva, a od koje ćete se teško odlepiti jer se uvek nešto novo može otkriti na nivou ili se kupiti u kantini.

Vader se baš lepo skockao

Pored regularnih nivoa, ima nekoliko onih u kojima letuckate okolo (borba na Hothu, recimo). Oni su takođe ostali isti kao u dve izvorne igre: prilično frustriraju zbog prejednostavnih kontrola. Upravljanje je poput trke na ledu (a ne trkate se po ledu, čak ni na Hothu), a i nema dovoljno varijeteta da bi bili zaista uzbudljivi. No ostatak igre više nego nadoknađuje ovaj nedostatak.

Lego Star Wars: The Complete Saga

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Lucasarts
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 16. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, (512 MB Vista), grafička sa 128 MB

\+ Lego, Star Wars, dve igre u jednoj, odlična atmosfera

\- Letački nivoi, jednostavnost, zarazan gameplay

GRAFIKA: Lego likovi na vrlo detaljnim i realističnim pozadinama čine iznenađujuće dobru kombinaciju. Poeni za stil — 4

GAMEPLAY: Jednostavna akcija iz trećeg lica, sa sjajnim humorom i gomilom bonusa koje treba oktriti i sakupiti. Samo su letački nivoi malo dosadni — 4

ZAKLJUČAK: *Ako ste već odigrali Lego Star Wars, ovde za vas nema skoro ništa novo osim kooperativnog igranja preko neta. Ako niste, ovde se krije gomila zabave* — 4

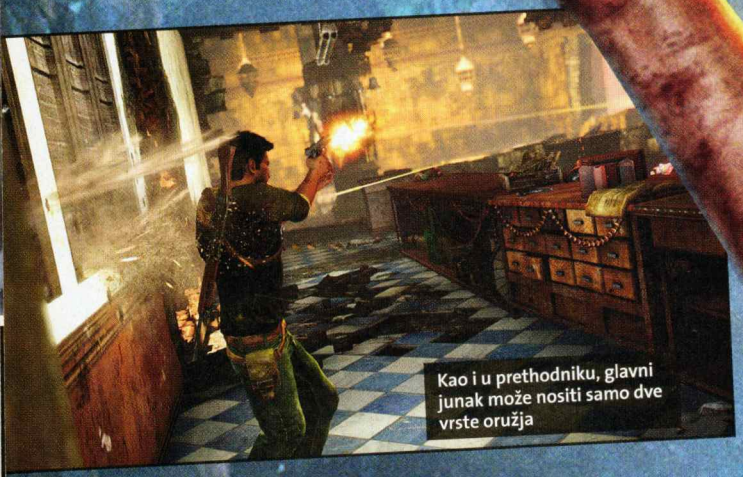
Tekst: Mihailo Tešić

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES™

Naslov koji će vas učiniti ponosnim što ste deo igračke populacije

SCREENFUN AWARD

Prvi Uncharted bio je zaista igra za obožavanje, i jedan od retkih megahitova koji su se pojavili samo za PlayStation 3. Na ovom ostvarenju radio je Naughty Dog, tvorac nekad popularnog serijala Crash Bandicoot, a međuvremenu je ono izraslo u jedan od stubova PlayStationa 3. Among Thieves su (i) zato pratila velika očekivanja, koja su još više podgrejale izjave samog razvojnog tima - da će original biti nadmašen u svakom elementu, uključujući tu i njegovu grafičku podlogu, koja i danas deluje sjajno. Oni koji su sumnjali u istinost ovih reči - nisu imali



Kao i u prethodniku, glavni junak može nositi samo dve vrste oružja

razloga za to. Uncharted 2 je sve ono što smo želeli da bude.

Interes svakog razvojnog tima jeste da nastavak jedne igre bude povezan s prethodnicima, ali tako da to ne obeshrabri novu publiku. Ovaj, izuzetno delikatan balans potpuno je uspeo zbog pametno osmišljenog scenarija. Nalik na filmove Indiana Jones, koji se nikad direktno ne nadovezuju jedan na drugi, Uncharted 2 opisuje potpuno nove podvige Nathana Drakea, a konekcija s prvencem odnosi se prvenstveno na pojavljivanje nekoliko poznatih faca, mada ćemo to ostaviti kao iznenađenje. Sama priča je zaista dobra, i bez problema

Deco, volite li brzu vožnju?

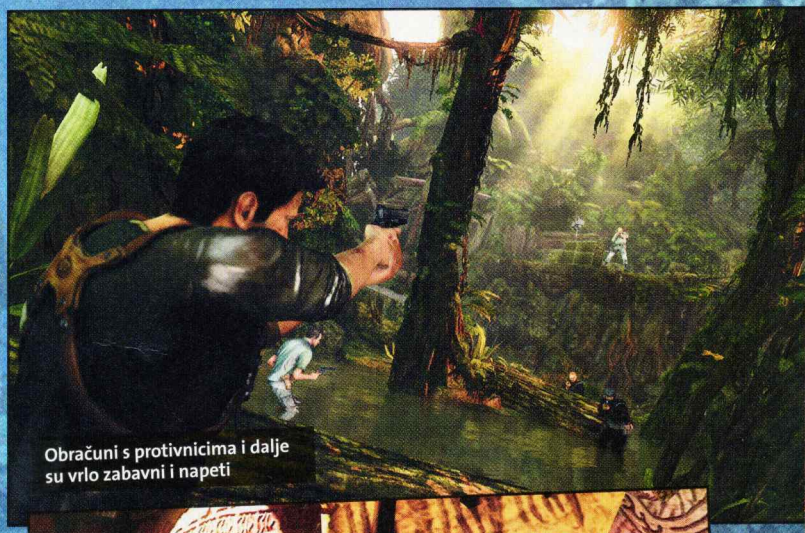
nadmašuje sve bioskopske avanture koje smo mogli videti prethodnih godina, uključujući i neke pustolovine pomenutog doktora Jonesa. Kako smo rekli u najavi, centralna radnja povezana je s traženjem mitskog kamena Cintimani, koji, po budističkoj religiji, ispunjava želje. Nathan, međutim, nije jedini na tragu njegove lokacije - u celu priču umešan je srpski ratni zločinac Zoran Lazarević (nemojte to uzimati kao manu, moramo i mi nekada biti na tapetu!), bezosećajno čudovište koje će pokušati da ga se dočepa po svaku cenu. Kako smo rekli, ne želimo da ulazimo u detalje jer je u fabulu uloženo mnogo truda - ona je kvalitet ovog naslova, pa treba svakome treba ostaviti mogućnost da je doživi.

Uncharted 2 sledi prethodničke ideje kada je reč o izvođenju, što je vrlo razumna ideju, jer se na ovaj element moglo izreći velo malo pri-

BAD GUY: Zoran Lazarević

Posle Nike Belića, na red je stigao još jedan lik s naših prostora. Zoran je srpski ratni zločinac i glavni antagonist u Unchartedu 2. U pitanju je bezosećajan lik, koji će sve učiniti da se dokopa mitskog kamena i zaradi za mercedes, kurve i drogu. Klasika.

medaba. Nama se najviše dopada to što je glavni junak vrlo retko sam - u njegovom društvu često će biti barem još jedan saveznik, recimo, vrlo upečatljiva Chloe Frazer, pa Naughty Dog ima veliki plus kod nas za osmi osmišljavanje njenog lika. Bez obzira na to što svim ostalim junacima upravlja AI, razvojni tim je učinio sve da ih učini vrlo živim - pomenuta lepa Australijanka neće propustiti priliku da prokomentariše svaki vaš korak glasom specifične boje, pa čak i raznorazne bespotrebne gluposti koje pravite. Takođe, ona je, kao i ostali protagonisti, na vašoj strani - sposobna da brine o sebi. Osim toga, nikada vam nije na putu - naprotiv, pomagaće vam i često govoriti šta treba da radite ili kuda da idete. Diskretan hint sistem sitna je ali genijalna novina - ukoliko proceni da ste se zaglavili (što radi gotovo nepogrešivo), igra će vam ponuditi ideje da prevladate problem, iako je ovo, naravno, potpuno opciona mogućnost, koju ni neiskusniji igrači neće morati često da koriste. Kao i u prvencu, zagonetke su osmišljene vrlo logično, a na stranicama Drakeovog dnevnika (kojim se možete koristiti samo kada su mu ruke slobodne!) pronaći ćete vrlo korisne informacije o njima. Nate i kompanija provešće mnogo vremena i u obračunu s mini-armijom koja radi za pomenutog Lazarevića. Osim uz pomoć bogatog arsenala (oružja uvek ima dovoljno), protivnike možete onesposobljavati i tako što ćete im se nečujno prikrasti, daveći ih s leđa ili ih bacajući s litice. Njihova je inteligencija ovaj put sjajna - nikada neće stajati na otvorenom, bacaće



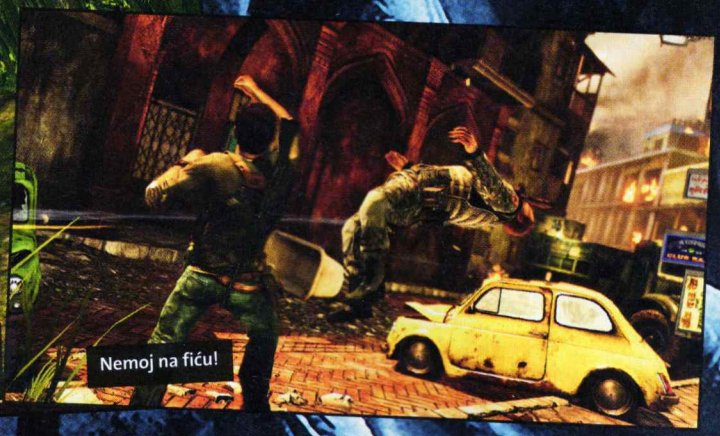
Obračuni s protivnicima i dalje su vrlo zabavni i napeti

Nikad dosta pentranja

Nate i Chloe ponekad nemaju drugog izbora osim da beže

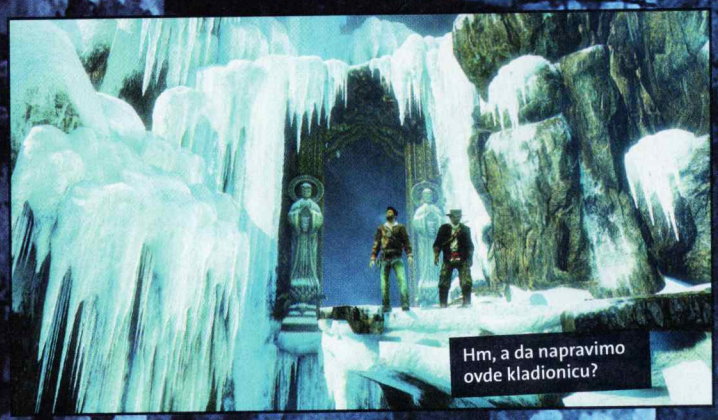
Tekst: Vladimir Dolapčev

Ukoliko ste obazrivi, ovu trojicu možete srediti bez ispaljenog metka



Nemoj na fiću!

bombe kako bi vas isterali iz skloništa, a ukoliko ih ima dovoljno, sigurno će pokušati da vas okruže s više strana. Naravno, nije sve savršeno, jer neprijatelj ponekad odbija da napusti svoje mesto lokacije, čak i kada je jasno da vam se odatle ne mogu dostojno suprotstaviti. Platformskih sekvenci i ovaj put ima u izobilju - Nathan će vrlo često raditi na visini, što podrazumeva rizične skokove, ali i neke pogibije za koje ćete biti ubeđeni da niste krivi. Iako se igra trudi da vam kamerom sugeriše kuda bi trebalo da idete, to nekada ne radi dovoljno dobro, pa ste prinuđeni da se opet oslonite na metode pokušaja i grešaka. Ipak, ovo je mana od koje prate apsolutno sva slična ostvarenja, a ovde je izražena u vrlo maloj meri, jedva dovoljnoj da je evidentiramo kao vrednu pomena. Jedan od najvećih kvaliteta gejmpleja jeste to što se zaista stalno nešto dešava, tako da igra u potpunosti uspeva da vas uvuče u svoj svet, koji je onda vrlo teško napustiti. Još bismo mogli dodati kako treba da se trudite da ne projurite kroz nivoe jer su na njima raštrkana razna blaga, čiju vrednost u novcu možete iskoristiti za kupovinu mnoštva bonusa, uključujući i veoma lepo urađene video priloge o samoj izradi Among Thievesa, koji će vam samo posvedočiti koliko je napora i entuzijazma uloženo u njegov razvoj.



Hm, a da napravimo ovde kladionicu?

Mnogi su bili spremni da ismevaju reči razvojnog tima da je originalni Uncharted koristio samo 30% snage konzole, dok je kod Uncharteda 2 ta broj vrlo blizu 100%. Svi njihovi argumenti danas deluju besmisleno, jer je ovo apsolutno najlepša igra ne samo za PlayStation 3 već i za konzole uopšte. Realističnost izgleda likova (obratite pažnju samo na njihova lica), neverovatan kvalitet osvetljenja, savršeni motion capture, specijalne efekte ili dizajn samih lokacija - čine nešto o čemu bismo mogli razglabati satima! Bilo da ste u muzeju u Istambulu ili na razrušenim ulicama grada u Nepalu, nećete moći a da se ne oduševite fanatičnom detaljnošću okruženja u kom ste se našli. Šlag na torti su fizički efekti, realizovani pomoću tehnologije Havoc - najdrastičniji primer osetićete pri prvom duelu s vojnim helikopterom, ali i u mnogo banalnijim trenucima, dok ste u interakciji s predmetima od kojih se velika većina može uništiti. Ne želeći da pravi bilo kakav kompomis kada je reč o vizuelnim karakteristikama, Naughty Dog je odlučio da odustane od opcije split screen jer bi to zahtevalo radikalno redukovanje kvaliteta grafike. Umesto toga, ponuđeno nam je nešto mnogo bolje - punokrvni multiplayer, koji bi se slobodno mogao prodavati kao kompletna igra. U njemu ćete zaista pronaći mnogo sadržaja i modova, s podrškom za najviše deset učesnika. Pored standardnog deathmatcha i eliminationa (isto to, samo bez respawna), na soisku su i dve varijacije capture the flaga, ali se nama naijnteresantnijim čini Gold Rush, koji je zamišljen

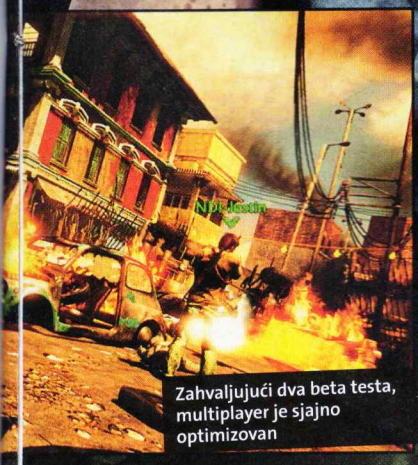
Ratno okruženje grada u Nepalu jedan je od najlepših nivoa

Zagonetke ni ovaj put nisu preteške

kao kooperativni režim za dva-tri igrača. Ovde je cilj pronaći blago, koje je po slučajnom principu stavljeno na mapu, a zatim ga vratiti u bazu (polaznu tačku). Prepreka su kompjuterski kontrolisani neprijatelji, koji u svakoj sledećoj rundi postaju sve teži. Zahvaljujući dva beta testa, online funkcioniše vrlo stabilno, a Naughty Dog je najavio da će mu, po potrebi, menjati kod live update metodom, izbegavajući takoi klasične patcheve.

Nepravedno bi bilo ne izustiti nešto i o zvuku. Već smo rekli da su razgovori između likova sjajno napisani i vrlo nadahnuto odglumljeni, tako da ćete svaku animiranu sekvencu pažljivo pratiti, ne želeći da propustite nijednu liniju dijaloga. Filmska muzika čini savršenu podlogu, uvek se uklapajući u dešavanja u igri.

Naslov koji je pred vama izaziva apsolutno oduševljenje zbog kvaliteta i predstavlja sve ono što je najlepše kod ove vrste digitalne zabave. Bez obzira na to jesu li akcije s elementima istraživanja vaš fah, ne postoji nijedan razuman razlog da svaki vlasnik PlayStationa 3 ne doživi Uncharted 2.



Zahvaljujući dva beta testa, multiplayer je sjajno optimizovan

(NEZAOBILAZNA) SPECIJALNA EDICIJA

Kao ekskluziva u Evropi, posebno izdanje Uncharteda 2, osim igre, sadrži zlatnu verziju modela berette i AK-47, dve razglednice, oficijelno uputstvo, temu PlayStation 3 i multiplayer skinove - sve spakovano u prigodnu metalnu kutiju. Kada će se naći u prodaji - još nije objavljeno.

Uncharted 2

ŽANR:	akcija
IZDAVAČ:	Sony
BROJ IGRAČA:	1-10
TERMIN:	16. oktobar 2009.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.0 GHz, 1 GB RAM, GF 6800GT sa 256 MB
+	najlepša igra na ovoj generaciji konzola, genijalni dijalozi i sjajna priča, veoma sadržajan i zabavan multiplayer
-	Misije nisu baš raznolike, težina igre nije dobro izbalansirana

GRAFIKA: Uncharted 2 je neverovatno vizuelno iskustvo, koje po svemu nadmašuje i dalje sjajan original. Bićete zadivljeni — 5

GAMEPLAY: Igra u kojoj se ni sekund ne dosađujete - stalno se nešto dešava. Samo je ponekad teško proceniti skok u platformskim deonicama — 5

ZAKLJUČAK: *Naughty Dog je još jednom podigao lestvicu kvaliteta, dok je Uncharted 2 jedan od favorita za najbolju igru u 2009. godini* — 5

PC 360

Put od bezimenog brodolomnika na nepoznatom ostrvu do priznatog heroja prilično je opasan

RISEN

Nova igra razvojnog studija Pyranha Bytes, koji stoji iza serijala Gothic, umnogome podseća na svoje prethodnike. Vi ste bezimeni junak koji se posle brodoloma budi na nepoznatom ostrvu. Najpre morate saznati gde ste i kako da preživite. Prvi utisak je da vam je dodeljena uloga kurira, jer će u početku većina zadataka biti tipa donesi ovo, odnesi ono, pokupi nešto treće itd., ali to ne mora biti loše jer ćete se tako upoznati s okolinom i nekim važnijim likovima. Kao i u serijalu Gothic, i ovde je ostrvo prilično otvoreno za istraživanje, s tim što će vas u nekim zonama protivnici na početku ubijati pogledom.

Radnja igre vrti se oko pojavljivanja čudnih hramova širom ostrva. Na početku vam je osnovni cilj da stignete do bilo kakvog naselja kako biste se malo bolje opremili. Na tom putu obavićete nekoliko jednostavnih zadataka i saznati da na ostrvu postoje tri glavne frakcije, svaka sa svojim interesima. U močvari je kamp s odmetnicima koje vodi Don Esteban, glavni grad drži inkvizicija, dok je u manastiru čarobnjački red. Naravno, u početku ćete moći da ostanete koliko-toliko neutralni, ali kako igra bude odmicala, moraćete da se pridružite jednoj od ovih frakcija. Kako budete napredovali na le-

Izbor odgovora može ozbiljno uticati na dalji tok razgovora

Osim zaštite, oklop oslikava i vaš društveni status

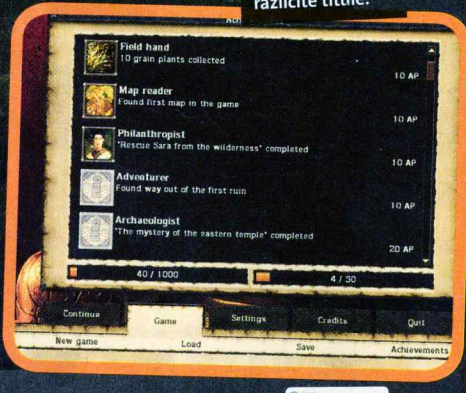
stvici jedne frakcije, otvaraće vam se nove mogućnosti u vidu dodatnih misija, specijalnih treninga, ali će zato NPC-ovi koji pripadaju preostalim frakcijama drugačije gledati na vas, a neki više neće hteti ni da razgovaraju s vama. Izbor frakcije možete posmatrati i kao izbor klase, jer svaka frakcija ima svoj stil igranja, pa tako odmetnici uče veštine borbe mačem, sekirom te lukom i strelom, čarobnjaci vas specijalizuju za borbu magijama i upotrebu magičnih kristala, dok su ratnici inkvizicije eksperti za borbu štapovima i koplji-ma, a osim toga, mogu se koristiti i magičnim kristalima. Da sumiramo, banditi su ratnici, čarobnjački red čine čarobnjaci, dok je inkvizicija nešto između. Možda bi najbolje poređenje bio paladin iz klasičnih RPG-ova. Inače, izbor frakcije utiče i na dalji tok igre, tako da igru možete odigrati triput.

Nakon podužeg "uvoda", igra počinje dobijati svoj pravi izgled. Odnosi između frakcija i NPC-ova, višestruki izbori, i u dijalozima i u radnjama što ih obavljate, mogućnost razvijanja u različitim smerovima, slobodno istraživanje brojnih pećina i tamnica - samo su deo onoga što vas čeka u igri Risen. Izbori su ono što čini dobar RPG, a ovde ih ima stvarno mnogo. Kako budete napredovali, nastojte da istražite svaki ku-

tak ostrva, jer mnogi od njih kriju kovčege s moćnim predmetima, magijama i zlatom. Pored toga, prikupljaćete biljke, delove ubijenih životinja (meso, zubi i slično), kojim se kasnije možete koristiti u profesijama. Da, da, postoje i profesije, koje se dele na proizvodne i sakupljačke. Primera radi, proizvodne su alhemija i kovački zanat, dok one sakupljačke čine kopanje ruda i skidanje kože sa životinja. Proizvodne veštine imaju tri, a one borbene deset nivoa. Viši nivoi proizvodnih veština omogućavaju prozvodnju kvalitetnijih predmeta, dok poboljšavajući borbene veštine, otključavate jače napade i njihove kombinacije.

Sve bi ovo bilo odlično da ne postoji i druga strana priče. Najpre, tu je sistem borbe koji dosta podseća na Gothic, ali deluje malo nedovršeno. Problem nastaje u situacijama kada se borite s više protivnika, jer se sistem nasumično fokusira na jednog od njih, pa će napadi biti efikasni samo ako njega pogodite. Ako se, dakle, fokusiran protivnik nalazi u pozadini, možete do sutra mlatarati mačem, jer protivnik koji je u prvom planu neće zadobiti ni ogrebotinu. Na svu sreću, s vremena na vreme imaćete saputnike koji će vam biti od velike pomoći u ovim situacijama. Ako ne želite da se uvežbavate za borbu prsa u prsa, tu su uvek magije i samostreli i slično. Njih je za nijansu lakše upotrebiti, s tim što magije dosta pomažu i van borbe. Levitacija vam pomaže da pređete preko zamke sa šiljcima neozleđeni, Telekineza vam omogućava da aktivirate udaljene poluge i slično. Pored problema s borbom, igra ima i sindrom nedovršenosti. Nailazićete na neslaganja u dijalozima (jedno piše, a NPC priča nešto drugo), greške u imenima likova i slične sitnice.

Sve u svemu, Risen je solidan RPG naslov, namenjen više ljubiteljima stare škole RPG-a. Ako možete progledati kroz prste svim ovim nedostacima, koji, doduše, i nisu toliko strašni - dobićete priliku da odigrate jedan dobar RPG, s kvalitetnom pričom i zanimljivim NPC-ovima. Igračima koji smatraju da je Diablo pravi RPG naslov savetuje se je da ovu igru preskoče.



Risen

ŽANR: MMORPG
IZDAVAČ: Deep Silver
BROJ IGRAČA: RPG
TERMIN: 2. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,0 GHz, 1GB RAM, GF7900/ATI 1800 sa 256 MB

\+ Dobra pozadinska priča, zanimljivi NPC-ovi, tri različite frakcije

\- Loš sistem borbe, osećaj nedovršenosti, sitniji bagovi

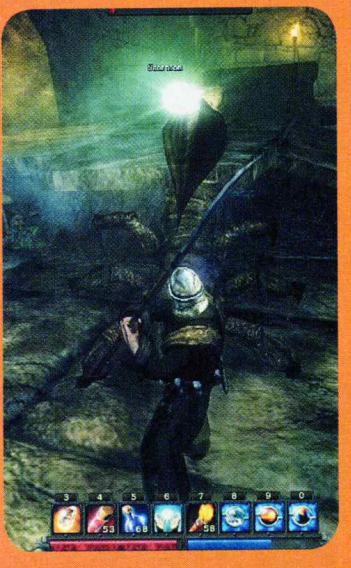
GRAFIKA: Ostrvo Faranga prikazano je prilično živopisno, mada grafički engine deluje malo zastarelo 4-

GAMEPLAY: Pomalo konfuzan sistem borbe delimično kvari doživljaj igranja ovog, sasvim solidnog RPG-a 4

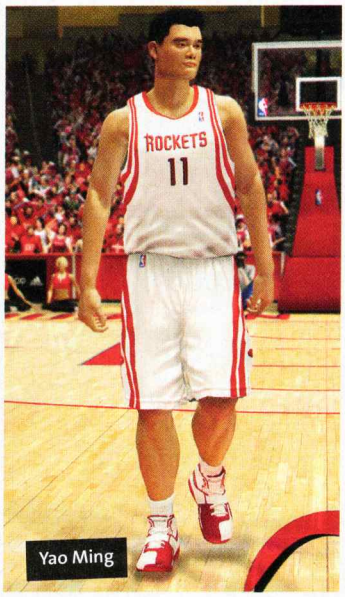
ZAKLJUČAK: *Risen je, u neku ruku, poslednik serijala Gothic, pa će svako ko je igrao neku od igara iz ovog serijala primetiti veliku sličnost* 4-

Tekst: Vladislav Herbut

KILL THEM ALL! Na vašem putešestviju srešćete svakojake živuljke

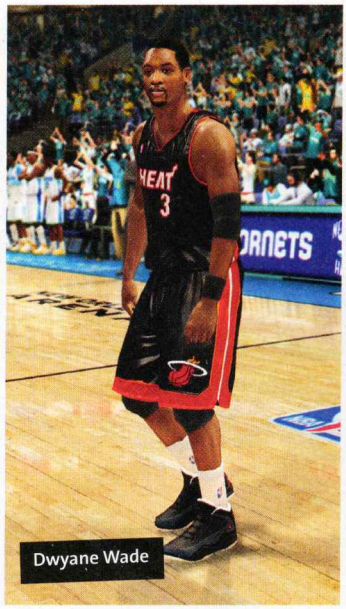


Tekst: Vladislav Herbut

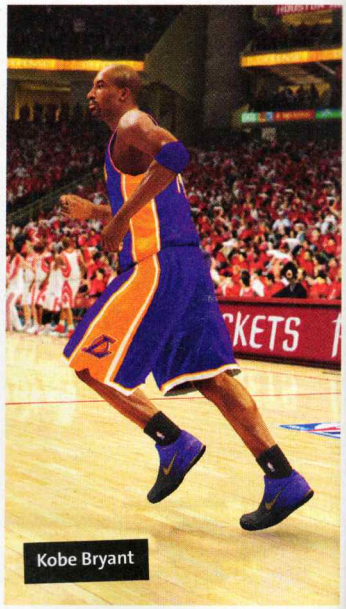


Yao Ming

Brandon Roy



Dwyane Wade


Kobe Bryant

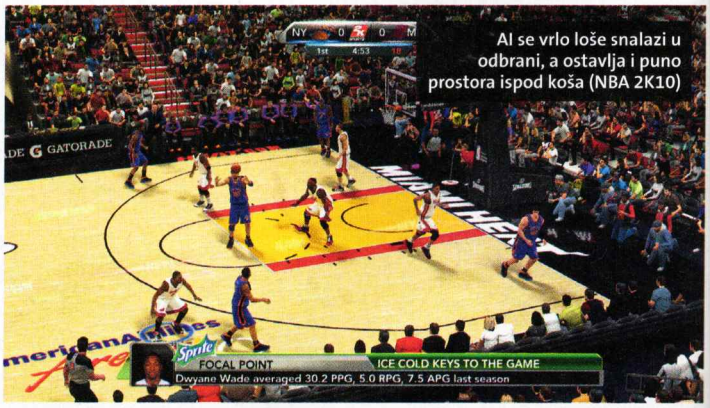
NBA 2K10 vs NBA LIVE 10

Za razliku od ovogodišnjeg NBA finala, ovaj duel je mnogo neizvesniji

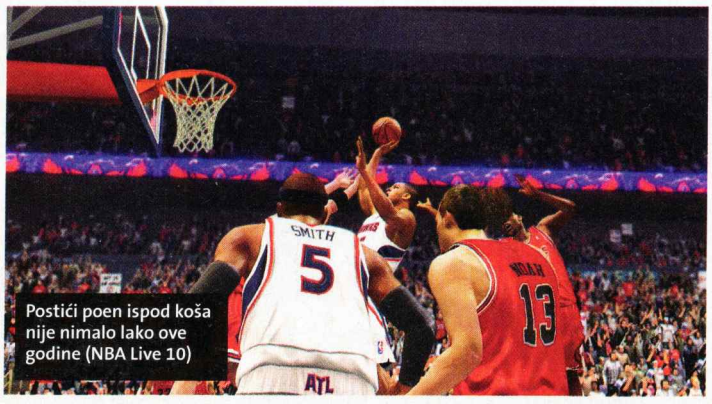
Poredeći prošlogodišnja izdanja serijala NBA Live i NBA 2K, zaključili smo da je ostvarenje 2K Sportsa i dalje za klasu bolje, bez obzira na evidentan napor EA Sportsa da mu se približi. Duel velikih rivala nastavlja se i ove godine, a obe strane dočekuju ga s nekoliko kečeva u rukavu.

Favorit na papiru, NBA 2K10 nastavio je tradiciju blage evolucije, koja traje još otkako je serijal, pre nekoliko godina, prešao na PS3 i Xbox 360. Zato oni koji su igrali prethodne nastavke neće imati problema da se snađu, bez obzira na određene izmene u izvođenju. Prva promena vezana je za energiju - jurcanje za protivnikom po celom terenu više nije opcija koju treba često birati, jer će se igrač ubrzo iscrpiti. Na ovaj način, slabi tempo izvođenja, a i sama akcija deluje realističnije. Naravno, kao i ranije, možete podešavati na desetine parametara preko slajdera ukoliko niste zadovoljni podrazumevanim vrednostima, što će se verovatno desiti, bez obzira na to što su popravljeni problemi s defanzivnim skokom. I ove godine je procenat šuta izuzetno visok, između ostalog, i zbog vrlo slabe igre u odbrani. Bez obzira na kadar koji imate na raspolaganju, vrlo se često dešava da on ne ispuni zadatke i da direktne rivale ostavi sa-

Igrači se u napadu ponašaju u skladu s učinkom u pravoj NBA (NBA Live 10)



AI se vrlo loše snalazi u odbrani, a ostavlja i puno prostora ispod koša (NBA 2K10)

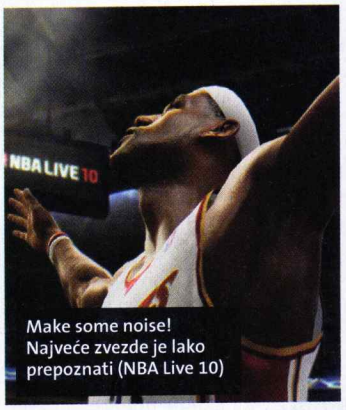


Postići poen ispod koša nije nimalo lako ove godine (NBA Live 10)

Dwayne Wade, ali i mnogi drugi košarkaši - imaju sopstvene animacije šuta (NBA 2K10)

Organizacija napada sada nudi daleko više opcija (NBA 2K10)

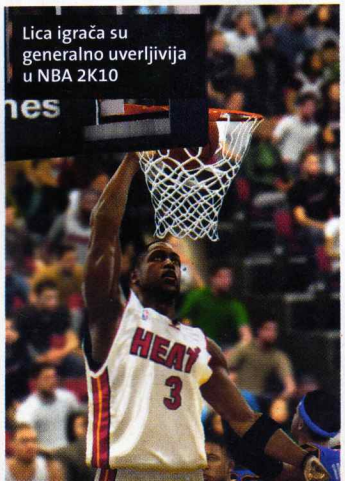
NBA Live 10 znatno je napredovao u grafičkom segmentu



Make some noise! Najveće zvezde je lako prepoznati (NBA Live 10)

me na šutu. Bebisiting je zato, jednostavno, neophodan, tako da krajičkom oka uvek morate paziti na ono što rade članovi vaše ekipe koji kontrolišu kompjuter. Po našem mišljenju, to je veliki nedostatak, za koji se nadamo da će biti ispravljen patchom.

NBA Live 10, na svu sreću, nema ovako krupnih propusta. Ali saigrači ispunjavaju zadatke i, po pravilu, preuzimaju protivnike koji uspeju da vam pobegnu, zatvarajući tako prostor ispod koša. Usled toga, postići poen polaganjem ili zakucavanjem zaista treba pokušavati samo kada


Lica igrača su generalno uverljivija u NBA 2K10

za to ima prostora. Nažalost, to ne znači da se kompjuterski kontrolisani košarkaši svaki put ponašaju racionalno - recimo, relativno se često dešava da upute pas prema timskom kolegi koji je, iz samo njemu znanih razloga, u autu. Njihovo ponašanje i ovaj put određuje Dynamic DNA, tako da im se karakteristike usklađuju na svakih sedam dana, u zavisnosti od učinka na terenu! Nažalost, ova funkcija je i ovaj put aktivna samo u napadu, ali bez obzira na to, predstavlja korak bliže realizmu, baš kao i autentične animacije šuta, koje ove godine krase još više igrača. NBA 2K10 nudi nešto manje spektakularnu alternativu, koju znamo kao Living Rosters. Ukoliko ste na internetu, igra će periodično preuzimati osvežene sastave NBA liga-ša, istovremeno modifikujući njihove ocene. Zapravo, dobra konekcija je imperativ jer omogućava aktiviranje, možda, i najatraktivnije novine, nazvane NBA Today! Ova funkcija je prava spona između igre i NBA Lige, nešto o čemu su pravi zaljubljenici u sportske simulacije odavno sanjali. Omogućava vam da odigrate svaki meč koji je na rasporedu tog dana, a ni komentatori neće propustiti priliku da ocene učinak igrača u toku (prave) sezone, da se pozovu na statistike ili najave naredne utakmice! Na svu sreću, sve ovo važi i za PC verziju, koja je u svakom pogledu identična konzolnim izdanjima, iako se prodaje po triput nižoj ceni. NBA Live 10 sarađuje s poznatim sportskim kanalom ESPN, ali se to demonstrira na nešto drugačiji način: vestima u tekstualnoj formi koje se skroluju u menijima i strimovanjem video priloga preko interneta, bez ikakvog usporavanja na našoj konekciji od dva megabita. Uopšte, NBA Live sjajno je pripremljen za online, toliko da nismo primetili nikakav lag! Za NBA 2K10 to se trenutno nikako ne može reći: serveri su vrlo nestabilni, često uopšte ne funkcionišu, a i kada rade, treba dosta sreće da se meč završi bez većih problema. Patch koji bi trebalo to da reši već je najavljen, ali se još ne zna kada će se pojaviti.

Dok se NBA Live sadržinski nije promenio (ne računajući Adidas Live Run, kome i ne treba posvećivati mnogo pažnje), NBA 2K10 ponudio je My Player, pandan Be A Pro modu, iz Fifinog serijala. Kreiranje i vođenje jednog igrača kroz Letnju ligu, trening kampove i NBDL, s ciljem da se izbori za mesto u NBA karavanu, deluje sjajno, a i vrlo je zabavno, bez obzira na bagove (istrčavanje igrača u aut, nemogućnost podešavanja trajanja četvrtine) ili poneki čudan kriterijum kojim se vrednuje vaš učinak.

Tehnički, NBA 2K10 iz duela izlazi kao pobednik, najviše zahvaljujući lepšem (i realističnijem) osvetljenju, sjajnim uvodima u mečeve i generalno boljim modelima igrača, koji se u NBA Live 10 presijavaju kao da su od plastike. PC izdanje NBA 2K10 najlepša je sportska igra koja se pojavila na ovoj platformi, ali će vam za maksimalan nivo detalja i frame rate trebati dual core procesor na 3 GHz i kartica ranga GeForce GTS 250.

I pored nekih neshvatljivih propusta, koji će, nadamo se, biti ispravljeni, NBA 2K10 i dalje je najbolji izbor koji možete napraviti, mada mu je NBA Live 10 zaista blizu. Zato, iako mu dajemo nešto slabiju ocenu, predlažemo da makar isprobate demo i vidite da li vam se dopada.

NBA 2K10

ŽANR: simulacija košarke
IZDAVAČ: 2K Sports
BROJ IGRAČA: 1-10 TERMIN: 12. oktobar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 Ghz, 512 MB RAM, 6600GT/X1300

+ Impresivne tehničke karakteristike, sjajna animacija, NBA Today, My Player ima potencijal...
− ... ali i gomilu bagova, kao i svi ostali elementi igre, loš AI u odbrani, nestabilan online

GRAFIKA: Najlepša sportska simulacija koju smo videli. Osvetljenje je fenomenalno — 5

GAMEPLAY: Previše bagova i problema sa AI-jem dosta kvari utisak — 4+

ZAKLJUČAK: *Igra sjajnog potencijala, koji će, nadamo se, doći do izražaja kada se objavi patch* — 4+

NBA Live 10

ŽANR: simulacija košarke
IZDAVAČ: EA Sports
BROJ IGRAČA: 1-10 TERMIN: 6. oktobar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 720p

+ Vidljivo unapređena grafika, stabilan online, Dynamic DNA
− Osvetljenje nije dovoljno realistično, kvalitet animacije zaostaje za NBA 2K10

GRAFIKA: Bolja nego u prethodniku, iako i dalje zaostaje za NBA 2K10 — 4+

GAMEPLAY: Lakša igra za uhodavanje, ali i dalje arkadnija od rivala — 4

ZAKLJUČAK: *Kvalitetna košarkaška simulacija, koja u nekim elementima nema premca* — 4

Tekst: Vladimir Dolapčev

Osnivanje sopstvenog kluba je i dalje poprilično težak zadatak

Grafički engine daleko nadmašuje svu konkurenciju

FIFA MANAGER 10

Mali ali pozitivan korak za serijal, dovodi ga veoma blizu vrhunskog ostvarenja

Pored vrlo popularnog Football Managera, serijal FIFA Manager uvek je bio na dalekom, drugom mestu. Iako je imao impresivno mnogo opcija, superiorniji dizajn i grafička rešenja, probleme s bazom podataka i čestim nerealnim rezultatima - činio je da se mnogo igrača odluči za neku drugu opciju umesto tadašnjeg Total Club Managera. S promenom naziva franšize, razvojni tim (Bright Future) aktivirao se, krpio bagove i ubacivao sveže ideje, konstantno poboljšavajući igru. Ovom naslovu to je omogućilo ulazak u bitku za lidera u podžanru, o čemu svedoči i najnovije izdanje.

Ukoliko ste igrali prethodne delova serijala, onda vam prvi susret sa FIFA Managerom 10 neće biti težak. Najveći deo interfejsa ostao je neizmenjen, pa skoro sve opcije možete naći na dosadašnjim mestima. Naravno, i dalje novim igračima ostaje napomena da će im za snalaženje trebati neko vreme usled kompleksnog rasporeda opcija. Ono što će se, ipak, vrlo lako primetiti jeste podrška za widescreen ekrane, čiji smo nedostatak dosad i mi kritikovali. Veće rezolucije omogućavaju lepši prikaz, ali i postavljanje više widgeta, što će vam dati bolji uvid u osnovne informacije o klubu. Neiskorišćen prostor na radnom stolu možete personalizovati i ukrasiti, što poboljšava utisak o interfejsu. Od najuočljivijih novina, tu su dodatni finansijski faktori, koje možete kontrolisati, kao i lakša izgradnja stadiona.

Iako igra donosi nekoliko dodatnih liga, ispravljene podatke i statistike za još više fudbalera, i ovaj put smo ostali razočarani jer se to ne odnosi i na našu Superligu. To jeste detalj, ali će nekima, možda, biti presudan faktor pri izboru favorita. Ipak, interesantno je da je u samoj igri moguće otvoriti sportske komplekse za razvoj mladih talenata u više gradova Srbije. Baza podataka vrlo je impresivna, ali ne donosi bitnije izmene, kao ni ostale komponente ovog ostvarenja. Još je, doduše, tu i kvalitetan editor, mada se njegova upotrebna vrednost za običnog korisnika smanjuje usled obimnosti posla kreiranja jednog nacionalnog takmičenja.

Najveća novina ovog nastavka odnosi se na implementaciju besplatnog multiplayer moda s opcijom igranja karijere preko LAN mreže ili interneta, za najviše osam igrača istovremeno. Izvođenje u ovom režimu dosta je brže i garantuje završetak jedne sezone za manje od tri sata, jer su uvedena vremenska ograničenja za sve funkcije. Takođe, izbačen je veći deo opcija, a one preostale veoma su uproščene kako bi se dodatno dobilo na dinamici. Interesantno je da su transferi zamišljeni kao aukcije, što zna da bude veoma zabavno. Sasvim je očigledno da je Bright Future najviše pažnje posvetio izradi ovog moda, što je i te kako vidljivo.

Pored pomenutih grafičkih poboljšanja samog menija, treba pomenuti i da je engine koji se koristi na utakmicama znatno bolji nego ranije. Za njega je upotrebljena PC verzija FIFA 09, a naročito je interesantno konačno videti vašeg menadžera kako se dere na igrače. Iako vizuelni utisak nije spektakularan, kilometrima je ispred svih konkurenata.

FIFA Manager 10

ŽANR: fudbalski menadžer
IZDAVAČ: EA Sports
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 30. oktobar 2009.
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4, 1GB RAM, 9500 Pro/GF 6600

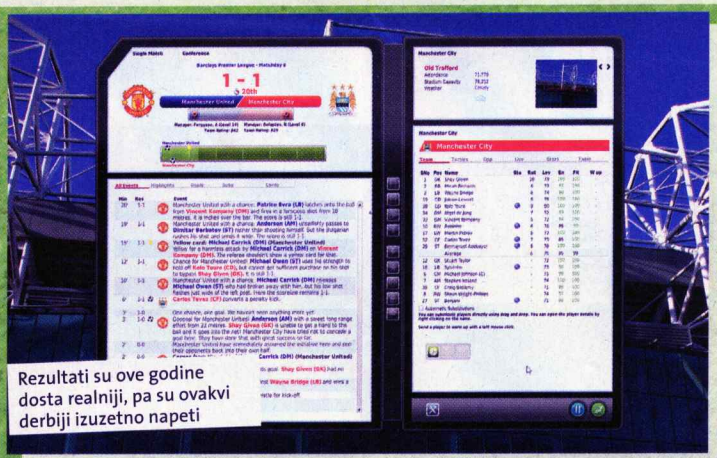
\+ Novi finansijski aspekti igre, veće rezolucije, poboljšana realističnost rezultata utakmica, Online i LAN mod...

\- ...ali je, osim toga, gotovo identičan prethodniku, naša liga i dalje nije licencirana, AI igrača nije perfektan

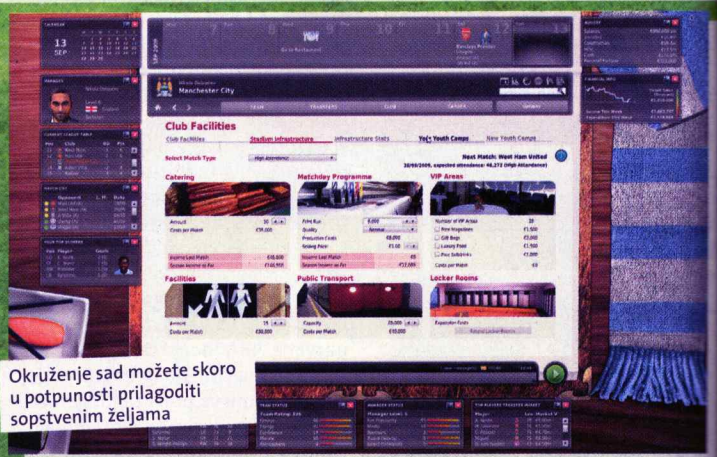
GRAFIKA: Veće rezolucije, lepši meniji, a tu je i sam engine utakmice, koji je dosta kvalitetniji od konkurencije — 5

GAMEPLAY: Dodatne opcije za vođenje finansija kluba interesantna su novina, kao i mod za igru preko mreže — 4

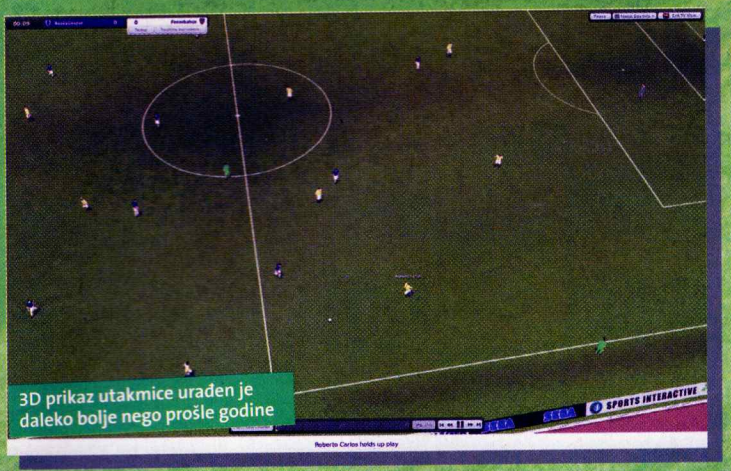
ZAKLJUČAK: *Svaka nova verzija siguran je korak napred, pa iako bismo voleli da ima više pomaka, moramo priznati da nam je igra veoma zabavna.* — 4+



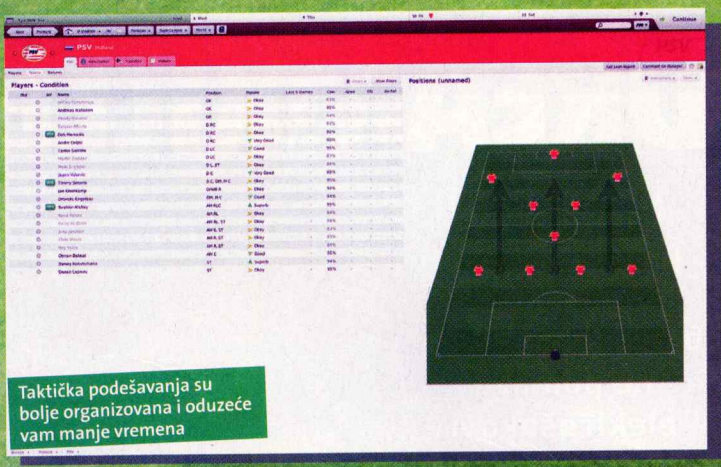
Rezultati su ove godine dosta realniji, pa su ovakvi derbiji izuzetno napeti



Okruženje sad možete skoro u potpunosti prilagoditi sopstvenim željama



3D prikaz utakmice urađen je daleko bolje nego prošle godine



Taktička podešavanja su bolje organizovana i oduzeće vam manje vremena

FOOTBALL MANAGER 2010

Slavni veteran vraća se s nekoliko kečeva u rukavu

Baza podataka o igračima i timovima i dalje je jedan od najvećih kvaliteta Football Managera

U toku utakmice možete davati kratke instrukcije svojim igračima

Vodeća menadžerska simulacija današnjice već godinama igra na sigurnu kartu, lagano unapređujući neverovatno kompleksnu strukturu, a istovremeno pokušavajući da se približi kupcima koji su se dosad odlučivali za FIFA Manager ili Championship Manager. Ista priča ponovila se i ovaj put, što još uvek nije loše.

Prošlogodišnje izdanje ovog poznatog menadžera obeležila je implementacija 3D enginea za praćenje utakmica, čija je upotrebljivost bila prilično diskutabilna, prvenstveno zbog čudnog ponašanja golmana. Njihove su reakcije ovaj put zdravorazumske, a sama akcija deluje mnogo realističnije jer je SI dosta učinio na unapređenju vizuelnih karakteristika. Najvidljivije promene odnose se na preko 100 novih animacija pokreta i veći broj stadiona, a prirodnija je i degradacija same travnate podloge. Tradicionalni 2D mod zadržan je, makar za slučaj da ne ispunjavate (opet vrlo skromne) hardverske zahteve.

FM konstantno unosi velike promene u interfejs, čineći ga organizovanijim, što bi trebalo da pozdrave i veterani i novi igrači. Ako ste početnik, od velike pomoći biće vam i saveti koje dobijate od osoblja – recimo, treneri će odmah na početku sezone proceniti snagu tima, čak i predložiti nekoliko igrača koje bi trebalo da pokušate dovesti u svoje redove. S druge strane, alat za analizu mečeva namenjen je prvenstveno ljudima kojima je FM velika strast, jer vas, naprosto, zatrpava gomilom informacija koje će vam pomoći da shvatite mane i snage svog i protivničkog tima. Pun pogodak je novi način podešavanja taktike, jer sada možete odabrati predefisanu ulogu za igrača, umesto da posebno podešavate način na koji se on kreće, dodaje loptu i slično. Jednostavno ali genijalno rešenje.

Takođe, sada možete davati kratke instrukcije i u samom meču (nažalost, psovanje igrača nije jedna od opcija), pa očekujemo da nas sledeće izdanje prilikom kreiranja profila pita koliko smo grlati. Ono o čemu se (opet) nije vodilo računa jesu press-konferencije, koje vam i dalje ne daju dovoljno prilike da se izrazite. Odgovori su i dalje prilično generički, pa je nemoguće imitirati harizmatične menadžere, poput Murinha, ser Alexa Fergusona ili Maradone. Redovan problem koji prati svaku novu verziju povezan je s ogromnom količinom bagova, pa vam savetujemo da omah po instaliranju igre potražite najnoviji patch.

Zaključak koji donosimo isti je kao i raniji. FM 2010 jeste najbolja menadžerska simulacija koju možete pronaći i predstavlja obaveznu kupovinu za sve ljubitelje serijala. Početnicima će, s druge strane, i pored svih pomagala, trebati nekoliko sati da se snađu, pa ovaj naslov preporučujemo samo ako zaista imate mnogo slobodnog vremena. To što je igra odlična, i dalje ne znači da će se dopasti svakome.

Football Manager 2010

ŽANR:	fudbalski menadžer
IZDAVAČ:	SEGA
BROJ IGRAČA:	1-4
TERMIN:	30. oktobar 2009.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafička sa 128 MB

+ Daleko najlepši i najfunkcionalniji interfejs dosad, unapređenja taktičke komponente

– Konferencije za medije nisu poboljšane, nema krupnih novina

GRAFIKA: Meniji izgledaju sjajno, a i 3D engine je vrlo prijatan za oko — 4

GAMEPLAY: Organizacija menija, logičnije taktičke opcije i sređeni 3D engine mnogo popravljaju sliku — 5–

ZAKLJUČAK: *Još jedno izdanje bez velikih iznenađenja, ali i dalje najsveobuhvatniji menadžer kojeg možete pronaći* — 4

Tekst: Nikola Dolapčev

PC 360

DREAMKILLER

Novi pristup psihijatrijskim seansama za bolesnike kojima ne pomažu elektrošokovi

Krhke ruke vitlaju mini-ganom od pola tone

Boss protivnici su najčešće jača i nabudženija varijanta normalnih protivnika

Lightning gun je slab, ali barem se ne zagrejava kao minigan

Pauci i psihopate: Prosečan radni dan naše psihijatrice

Alisa Drejk nije standardni psihijatar koji tretira pacijenta serijom razgovora na kauču uz klasičnu muziku u pozadini. Umesto razglabanja o ocu, majci i psu koji ga je ujeo u detinjstvu, naša heroina telepatski ulazi u um bolesnika i mitraljezom, plamenom, sačmom ili munjama istrebljuje psihološke manifestacije mentalnih problema. Dreamkiller, igra koja počiva na ovako moćnoj ideji, trebalo bi da ima neograničeni potencijal za kreiranje situacija i okruženja, ograničen samo maštom ludaka koji u glavi vrti svoje sulude filmove. To, nažalost, ipak nije slučaj.

Gatekeeper protivnici beskonačno summonuju protivnike, tako da je njihova promptna likvidacija prioritet

Poput Serious Sama i Painkillera (na čiju slavu računa sličnim nazivom), Dreamkiller je pucačina iz prvog lica koja igrača stavlja u masivne borbene situacije, eliminišući potrebu za strategijskim pristupom tamanjenju loših momaka. Um pacijenta koji boluje od arahnofobije prepun je paukova i mutiranih hibrida ljudi i osmonogih monstruma; bolesnik koji zazire od mašina, svoj mozak je napunio mehaničkim satrapima koje je potrebno istrebiti zarad potpunog izlečenja... Rešetanje zlotovora, kojih ćete u svakom nivou pokokati na stotine, odrađeno je kroz sistem serije povezanih čekpointa, odnosno, putevima kroz nivoe koji se otvaraju tek kad određenu prostoriju/zonu očistite od svega što se mrda, plazi ili gamiže. Sveopštu monotoniju i ponavljanje jedne te iste akcije malko razmrdava obračun sa glavnim boss bajom na kraju svakog nivoa, koji najčešće predstavlja super varijantu standardnih grozota koje ste ubijali do tog trenutka (npr. gigantski čovek-pauk sa dodatnim borbenim sposobnostima).

Hey, little sister shotgun!

Osim osnovnog oružja, kombinacije plamenova i mreže koje ispaljuje iz šaka, Alisa može da koristi jedno od klasičnih FPS oružja nalik na sačmaru, mini-gan ili nekakav bacač munja koji liči na Lightning gun iz Quake III, od kojih svako ima neograničenu municiju. Nažalost, vas arsenal je sveden na jedno jedino oružje u jednom trenutku, koje možete menjati samo na određenim mestima koja su raštrkana po nivoima (naravno, nikad ih nema kada vam zaista zatreba drugačije oružje). Ovaj limit svakako je najgori momenat igre: konstantno rešetanje ili rokanje iz jednog oružja usmereno u tela jedne ili dve vrste protivnika (po nivou) vrlo brzo počinje da zamara. Da nije brzine i ogromnog broja protivnika koji vas saleću sa svih strana i iz svih uglova, vrlo verovatno biste zaspali ispred tastature, ali u vaše snove niko ne bi ušao da se bori protiv demona dosade.

Dreamkiller je igra koja se prodaje upola cene, tako da u određenoj meri možemo razumeti odsustvo kvaliteta na koji smo navikli kod modernih pucačina u prvom licu. Sa druge strane, u takvom cenovnom rangu svojevremeno je izašao i Serious Sam, igra čiji su kvalitet i šarm apsolutno nedostižni za jedan ovakav polu-fabrikat.

Dreamkiller

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Mindware Studos
BROJ IGRAČA: 1-12
TERMIN: 12. oktobar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, 7600GT/HD2600

\+ Brza pucačka akcija sa tonama protivnika koji nadiru sa svih strana; interesantna ideja

\- Ružna i zastarela grafika; ekstremno monotoni nivoi bez većih gameplay varijacija

GRAFIKA: lako dizajn nekih protivnika zaslužuje pohvalu, globalno odsustvo detalja igru čini prilično jadnom u poređenju sa standardima koji važe u 2009. 3-

GAMEPLAY: Serious Sam bez humora i varijacije u dizajnu nivoa i protivnika; konstantno ubijanje jednih te istih monstruma postaje ubitačno dosadno posle nekog vremena 3

ZAKLJUČAK: *Pucačina druge klase koja pokušava da se prošvercuje imenom koje podseća na Painkiller* 3

VIRTUAL SHOP
www.virtualshop.rs
Bul.Mihaila Pupina 85 Novi Beograd
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL
Kumodraška 5 Autokomanda
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

Osvojite Sony PSP

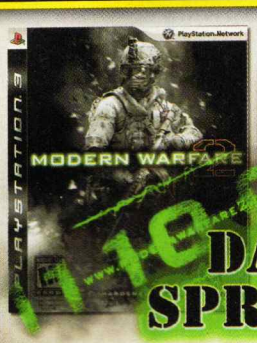
GMC-YU poklanja vam PS2!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun psp.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Da li Uncharted 2 dolazi na Xbox 360?
a) Da
b) Ne
c) Da, ako prođe pandemija gripe

Dobitnik iz prošlog broja:
Stefan Rusić, Šabac (0637681xxx)
Odgovor: b (ne)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MTS i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

PRODAJA
SERVIS



DA LI SI SPREMAN?

PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PlayStation 2
PlayStation Portable
NINTENDO DS

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Zlatna sredina: Teži od Modern Warfarea, lakši od ArmA 2

Dve sekunde posle susreta kineskog džipa i američke rakete

Operation Flashpoint bio je jedna od prvih hardcore ratnih igara, vojni simulator koji je "usložnio" i pooštrio pravila uobičajena za pucačine iz prvog lica. Igra u kojoj vas je u svakom trenutku mogao slistiti metak udaljenog snajperiste, u kojoj ste bezglavo trčanje po bojnom polju plaćali glavom, u kojoj su šunjanje, prikradanje i opkoljavanje zamenili fragovanje mitraljezom i divljanje u stilu Silvestera Stalonea. Igrači su oduševljeno prigrlili pucačke koncepte koji su im zakomplikovali život, tokom godina modujući igru na najrazličitije načine, održavajući fanovsku zajednicu živom i plodonosnom. Razlaz između tvoraca Operation Flashpointa (Bohemia Interactive) i matične kuće Codemasters bio je sasvim neočekivan: autori su izgubili prava na ime ove franšize, i pokrenuli sopstveni hard-core vojni serijal kroz dva nastavka Armed Assaulta (Arma), teži i kompleksniji nego što je Flashpoint ikada bio. Codemasters je krenuo drugim putem projektujući novi Flashpoint na način koji pored PC-a omogućava realizaciju igre i na konzolama. Operation Flashpoint: Dragon Rising ispao je relativno uspešna igra, kojoj takvi kompromisi nisu drastično naudili, ali je svakako nisu učinili boljom i izazovnijom od originala.

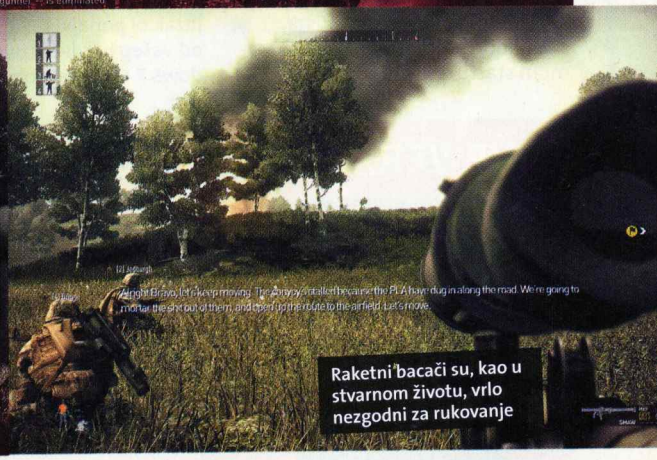
Kao i prethodna igra, i Dragon Rising baziran je na budućem fiktivnom sukobu između supersila. Rat između Rusije i Kine, započet kineskom invazijom na naftom bogato ostrvo Skira, dodatno se komplikuje kada Amerika odluči da interveniše na strani Rusa, iskrcavajući svoj kontingent snaga na ostrvo. Kroz jedanest misija igre učestvovaćete u svim fazama kontranapada na kineske osvajače, igrajući ulogu lidera izviđačko-borbenog tima U.S. marinaca. Borba iz prvog lica uz komandovanje trojicom AI kolega sledi sva hard-core vojna pravila bez kojih Dragon Rising ne bi imao prava na Flashpoint ime. Lagano napredovanje uz konstantno osmatranje terena, daljinski obračuni sa ukopanim protivnikom, potreba za pažljivim planiranjem napada i konstantnim hvatanjem zaklona i druga taktička pravila prilično su verodostojna i gotovo identična sa realnom vojnom taktikom. Neprijatelje nećete kositi na buljuke, već ćete se stalno truditi da ga opkolite, iznenadite ili mu se prikradete iz mrtvog ugla, iz prostog razloga što će vas jedan dobar pogodak (u glavu) koštati života i napretka koji ste ostvarili u trenutnom čekpointu tekuće misije. Komandovanje trojicom vojnika iz vašeg odeljenja ostvarivaćete upotrebom odličnog, kontekst-senzitivnog menija, koji omogućava kontrolu nad formacijama, rasporedom snaga, pravilima vatrene discipline i svemu ostalom što posao lidera na terenu čini lakšim. Nažalost, veštačka inteligencija vaših kolega često nije u stanju da pravilno interpretira te naredbe, pogotovo u slučaju napredovanja pod neprijateljskom vatrom: momci će konstantno izvirivati i kretati se pod kišom metaka, neretko ulećući u vašu liniju vatre. Mecima pokošene kolege možete oživeti pomoću paketa prve pomoći, ali samo dok ne iskrvare u potpunosti. Isto pravilo važi i za

Priglupi AI: Protivnik je na spratu ispod, ali vaš kolega ne konta da je između pod...

Baš se lepo namestio helikopter na vaš snajperski nišan

Crveno pulsiranje uglova ekrana znači da krvarite i da je smrt vrlo blizu

Dođi kod čika zube da te čika zuba ubode



Raketni bacači su, kao u stvarnom životu, vrlo nezgodni za rukovanje

vas, ali izdavanje naredbe za prvu pomoć (Medic!) dok ležite onesposobljeni u 90% slučajeva pašće na tvrde uši vaših drugara, koji će kilaviti sa zavojima i injekcijom dok ne iskrvarite kao prase na pesku. Zapravo, igru ćete najlakše završiti ako jednostavno prestanete da obraćate pažnju na kolege i prestanete da im izdajete naređenja pristupajući realizaciji zadataka kao solista koga u stopu prate tri beskorisna mapeta: ako u borbi nekog i pogode, tim bolje; ako ih ubiju kao zecove, nikom ništa. Srećom, i protivnici su podjednako glupi, tako da uz malo strpljenja i prigušivanje nagona za srljanjem, svaka borbena situacija lako može biti rešena u vašu korist. Borbeni oprez postaje daleko značajniji kad se suočite sa kineskim tenkom ili oklopnim vozilom: priprema raketnog lansera za ispaljivanje traje desetak sekundi (skidate ga sa ramena, vadite raketu uz kontejnera, šrafite je otpozadi...), što je jedan od najefektnijih elemenata realnosti koji igra nudi.

Kao i svaka igra koja se pored PC-a pojavljuje i na konzolama, i Dragon Rising poseduje fleksibilni i razumno zahtevni 3D engine koji ne zahteva PC poslednje generacije da bi akcija bila glatka. Za razliku od Arme 2, koja je u stanju da ugrobari i najjače PC konfiguracije, Flashpoint je ispeglan i optimizovan za najširi spektar igračkih konfiguracija, bez preterano vidljivih kompromisa u vizuelnom kvalitetu.

Hej, haj, baš nas briga, vozamo se na taljiga!

Operation Flashpoint: Dragon Rising

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Codemasters
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 6. oktobar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, 7600GT/X1800XL

\+ Realnost, kvalitetna grafika i razumna hardverska zahtevnost

\- Hendikepiran AI vaših operativaca i protivnika; nemogućnost izbora oružja pre početka misije

GRAFIKA: Glatka, funkcionalna i vrlo realno hardverski (ne)zahtevna; igra će raditi na mašinama kojima je Arma 2 izazivala topljenje procesora i grafičke — 4

GAMEPLAY: lako raspolažete mnogobrojnim mogućnostima za taktičke naredbe, igru možete kompletirati kao "one man show", puštajući drugove komandose da vas prate kao pačići — 3+

ZAKLJUČAK: *Ako vam je Arma 2 suviše komplikovana, a Modern Warfare suviše jednostavan, zlatnu sredinu možete naći upravo ovde* — 4

Tekst: Stojan Karamatijević

STIGAO JE WIND

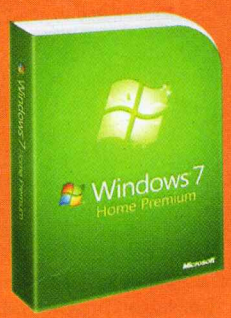
Windows se pojavio na tržištu, a u igračevoj glavi je standardno pitanje: instalirati ili zaobići?

Novi Microsoftov operativni sistem ugledao je svetlost dana, ali ljudi nisu nagrnuli kako bi ga što pre instalirali. Mnogi od njih poučeni su iskustvom koje su imali s prethodnikom (Windows Vista), drugi su pak čuli razne priče o Visti, pa ne žele dodatne probleme, kad im već Windows XP odrađuje posao. Ali izgleda je Microsoft nešto naučio za ovih nekoliko godina, koliko ima da se pojavila Vista.

Windows 7 radi odlično već u samom startu, što je za svaku pohvalu. Očigledno je u Microsoftu trend da im svaki drugi sistem bude dobar (ako neko uopšte pamti Windows Me, koji je prethodio XP-u i koji je bio potpun promašaj). Ali da ne detaljišemo previše, odmah ćemo se baciti na stvari koje igrače najviše interesuju. Ako se koristite Vistom, nemojte oklevati nijednog trenutka da pređete na Windows 7, a ako ste i dalje korisnik XP-a, prelazak bi ponajviše trebalo da zavisi od vašeg hardvera. Bitno je da Windows 7 ima osetno manje hardver-

Vista se može apgrejdovati na sedmicu, dok XP to ne može

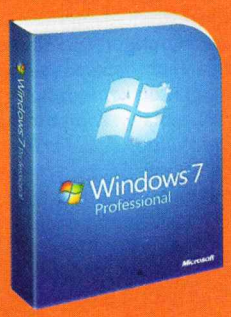
SVE VERZIJE WINDOWSA 7



Home Premium

Ova verzija namenjena je najširem krugu ljudi, i to uglavnom za kućne korisnike. Isporučuje se s Windows Media centrom, Windows Aerom i touch-screen komponentom. Što se tiče naprednih opcija, nedostaju jos neke funkcije za umrežavanje, kao i mogućnost rada u Windows XP režimu.

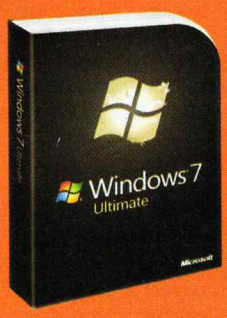
Cena: 9.800 dinara



Professional

Pro verzija namenjena je naprednim korisnicima, entuzijastima, kao i malim firmama. Ima sve što ima i Windows 7 Home Premium plus, s tim što možete pristupiti i Windows Server domenima. Tu je takođe Remote Desktop, Encrypting File System, Presentation Mode, kao i Windows XP mod.

Cena: 15.800 dinara



Ultimate

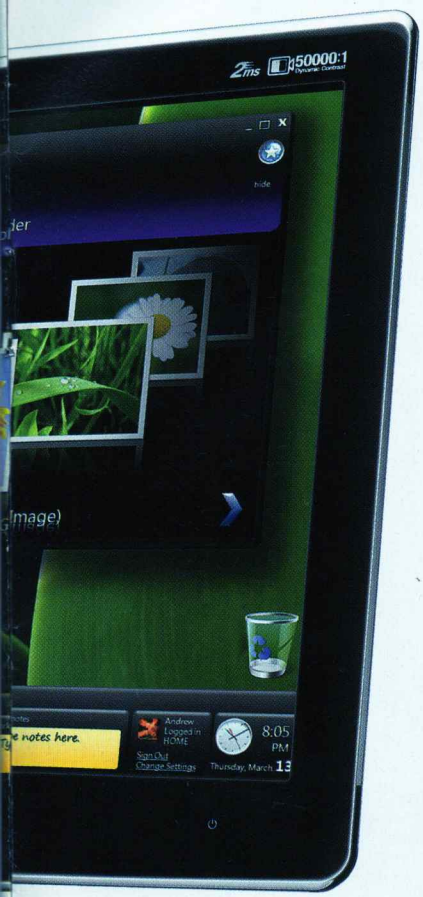
Kako mu samo ime govori, ovo je najkompletnija verzija Windowsa 7, koja ima apsolutno sve. Osim što možete birati na kojem ćete od 35 jezika trenutno raditi, s ovom verzijom moći ćete da šifrujete podatke s BitLockerom. Korisnici Windows 7 Home Premiuma i Proffesionala mogu u bilo kom trenutku apgrejdovati sistem na Windows 7 Ultimate, koristeći se Windows Anytime Upgradeom.

Cena: 20.900 dinara

NOVI TASKBAR

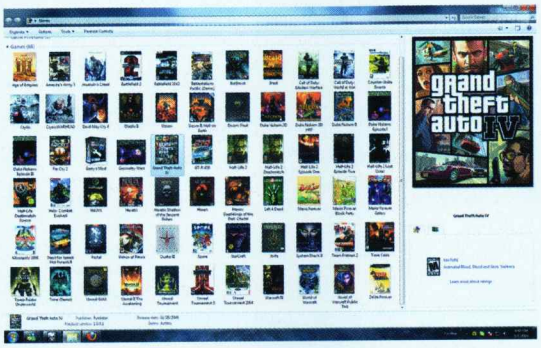
Kada imate više prozora u istoj aplikaciji, Vistin taskbar pokazuje samo jedan, dok taskbar u Windowsu 7 prikazuje sve i omogućava lakši izbor. Nova opcija JumpList omogućava vam da pošto kliknete desnim tasterom miša na aplikaciju u taskbaru - dobijete listu najčešće korišćenih operacija.

OWS 7

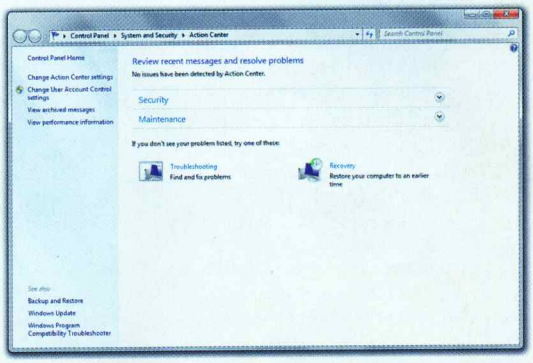


Na internetu ima mnogo različitih tema koje mogu promeniti kompletan izgled Windowsa - od pozadinske slike, preko skrinsejvera i izgleda ikona, pa do pozadinskih zvukova.

Flip 3D opcija više je kozmetičke prirode i omogućava da standardnu ALT+Tab proceduru promene aktivnih prozora prebacite u 3D pregled pritiskajući CTRL + Win + Tab.

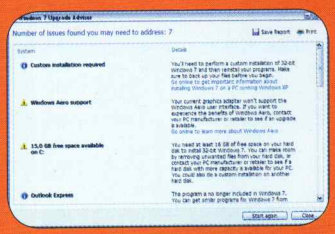


Games prozor prikazuje vam sve instalirane igre, kao i informacije o ESRB rejtingu, minimalnoj i preporučenoj oceni konfiguracije, verziji i žanru, a neke čak i kratko opisuje



Action Center objedinjuje komponente za održavanje i bezbednost računara i zamenjuje stari Windows Security Center. Ovde možete rešavati sve sistemske probleme

HARDVERSKA ZAHTEVNOST: 32-bitna i 64-bitna verzija



Instalirajte Upgrade Advisor i proverite da li vam kompjuter zadovoljava zahteve

Pošto postoje 32-bitna i 64-bitna verzija Windowsa 7, minimalne konfiguracije za ove verzije malo se razlikuju. U oba slučaja trebaće vam procesor koji radi barem na 1 GHz. Dok 32-bitna zahteva 1 GB, za instaliranje 64-bitne verzije trebaće vam barem 2 GB memorije. Grafička kartica mora podržavati DirectX 9 funkcije kako biste uživali u Aero okruženju. Za 32-bitnu verziju moraćete izdvojiti 16 GB prostora na hard-disku, dok će vam 64-bitna verzija „pojesti" 4 GB više.

Da biste pokrenuli Windows XP mod, trebaće vam još 1 GB memorije, kao i dodatnih 15 GB prostora na hard-disku.

ske zahteve od Viste. Primera radi, Vista je navodno mogla raditi na 512 MB, ali bez 2 GB, ili čak 4 GB - niste pomišljali na igre, dok Windows 7 već sa 1 GB memorije radi sasvim solidno, zbog čega i jeste idealno rešenje za laptopove koji imaju ovo ograničenje. Druga prednost je u tome što se Windows 7 mnogo brže podiže od Viste, a na nekim konfiguracijama čak i od XP-a. Baza drajvera je ogromna, pa će sistem prepoznati većinu starih komponenata. U pogledu kompatibilnosti, Windows 7 je prijateljski nastrojen prema starijim igrama, pa će većina igara koje su radile pod XP-om raditi i ovde. Prilikom uporednih testova nekoliko igara na sva tri sistema (XP, Vista i 7), Windows 7 je definitivno pobednik kada su u pitanju igre novijeg datuma.

Windows 7 donosi i DirectX11, i premda nema mnogo igara koje podržavaju novi DirectX (zasad samo BattleForge ima podršku), mnogo ih je u najavi. DirectX11 ne donosi ništa revolucionarno, već predstavlja unapređenu i poboljšanu verziju desetke.

Što se tiče samog izgleda, on dosta podseća na Vistu, s tim što je uvedeno nekoliko interesantnih opcija u radu s prozorima i aplikacijama. Na primer, ako vam je otvoreno više prozora na ekranu, a vi želite da se fokusirate na jedan, možete jednostavno mišem prodrmati prozor levo-desno i svi ostali prozori spustiće se u taskbar.

Pored toga, novi operativni sistem mnogo se lakše podešava za kućne mreže. Jer, skoro sve odrađuje automatski, podešavanja korisničkog naloga nude više opcija i finija podešavanja, pogotovo za poruke upozorenja, koje su kod Viste iskakale za svaku sitnicu, a jedini način da to sprečite bio je da ih potpuno ugasite. Takođe, poboljšana je podrška za laptopove, i to najviše u pogledu potrošnje energije i čuvanja baterije.

Windows 7 je operativni sistem koji će, verovatno, zameniti sve ostale sisteme (osim na preistorijskim konfiguracijama), a što je najbitnije - trebalo bi da obogati igračevo iskustvo prilikom prženja igara...

Tekst: Vladislav Herbut

LAUNCH VIDEO

Odavno se nismo smejali tako glupoj reklami kakva je bila ona za početak prodaje Windowsa 7. U spotu koji se vrteo po internetu i televizijama mogli smo videti nekoliko likova koji u kuhinji objašnjavaju kako se lansira novi operativni sistem u njihovom domu. Sarma neće biti ukusnija sa sedmicom...

LET'S TWIST AGAIN

Nokia nas je ponovo iznenadila odličnim dizajnom novog telefona Twist 7705. Ime je dobio po mehanizmu koji dozvoljava obrtanje tastature oko donje desne ivice aparata. Telefon ima cool opcije, pa tako, na primer, umesto standardnog shutter sounda možete namestiti da telefon pre nego što škljocne kaže: "Say cheese!"
www.nokia.com

PUNI I IGRAJ

Thrustmasterov T-Standee jeste postolje za DS konzolu. Dok budete igrali i držali ruke u prirodnom položaju, vaša će se omiljena Nintendo konzolica puniti. Postolje se može postaviti u vertikalni i horizontalni položaj, u zavisnosti od igre.
Cena: 13 evra,
www.thrustmaster.com

KAMERA ZA EKSTREMISTE

Želite da snimite kako skačete padobranom iz aviona? Nabavite ContourHD! U pitanju je prva hands-free kamera koja snima video u HD rezoluciji 1.080p. Za dobar snimak zaduženi su širokougaoni objektivi, dva lasera, kao i sočivo koje se može rotirati za 180 stepeni.
Cena: 300 evra, www.vholdr.com

ROKA(TU)

ROCCAT VALO MAX

820 komandi nadohvat ruke

Tastatura je opremljena i ekranom, na kojem se prikazuje stanje u igrama i ostale sistemske informacije

Valo Max ima 41 dodatan, individualno programabilan taster, čemu se može pridružiti ukupno 820 makrokomandi. Makroi se mogu snimiti u pet profila, koji pak mogu imati četiri potprofila. Glavna prednost tastature jeste Profile-2-Go, što znači da se profil može snimiti direktno u memoriju tastature. Komande koje se aktiviraju pritiskom na taster za pojedini napad ili magije mogu se onda dodeliti za pojedinačni potprofil. Radi daljeg poboljšanja uočljivosti dodeljenih funkcija, tasteri koji su programirani mogu se posebno označiti prema ostalima pomoću crvenih, svetloplavih i tamnoplavih 45 izmenljivih tastera.

Pored toga, Valo ima i lako čitljiv displej, dodatni USB port, priključke za slušalice i mikrofon, kao i plavo osvetljenje pojedinih tastera.
Cena: 9.999 dinara
Kontakt: Ex Ecentar, www.execentar.com

ROCCAT KAVE

Sluške s vibracijom

Kave se isporučuje s daljincem

Glavna karakteristika ovih slušalica jesta to što Kave 5,1 Gaming Headset pruža realan 5,1 surround efekat. Kave 5,1 takođe poseduje vibraciju, koja se može isključiti po potrebi. Svaka slušalica sadrži po četiri zvučnika, raspoređena pod uglom od 12 stepeni, što doprinosi savršenoj preciznosti zvuka i trodimenzionalnom efektu, pa su ove slušalice nadmoćne na polju sorround zvuka. Daljinski upravljač omogućava jednostavno i lagano kontrolisanje svakog od kanala ponaosob (centralni, prednji, zadnji i bas), kao i uključenosti vibracije. Ovaj upravljač, za razliku od drugih sličnih rešenja, stoji na stolu, a ne visi na kablu iz slušalica, što isključuje neprijatan osećaj što ga stvaraju kontr koje vise sa slušalice drugih sličnih uređaja.
Cena: 9.999 dinara
Kontakt: Ex Ecentar, www.execentar.com

Fujitsu AMILO Pi 3560J

Laptop za gamere

Zaigrali smo malo i Borderlands na laptopu. Radi OK!

Novi AMILO sziže sa 4 GB RAM memorije i LED ekranom od 15 inča u 16 : 9 formatu, kao stvorenim za gledanje filmova. Za dobar gaming zadužena je grafička Nvidia GeForce GT 240M s čak 1 GB memorije. Ni osnovni procesor ne zaostaje za grafikom - reč je procesoru Intel Core 2 Duo T6600, koji radi 2,2 GHz, pa je trenutno na tržištu procesor s najviše performansi. Teško je poverovati, ali na modelu AMILO Pi 3560 možete igrati Quake 4 u punoj rezoluciji, ili čak mnogo zahtevniji Crysis, sa svim detaljima podešenim na MAX.

Ni ostatak računara ne zaostaje za osnovicom. Tu je hard-disk sa 320 GB, DVD rezač, WiFi, Bluetooth, eSATA port, 5-u-1 čitač kartica, koji se opciono može zameniti Blu-ray drajvom, dok se sve to lepo uparuje s Windows Vista Home Premiumom.
Cena: 59.999 dinara

E)TE LI?

ROCCAT NAM JE PRIPREMIO OPREMU ZA POTPUNO IGRAČKO ISKUSTVO

Apuri izgleda kao pravi robot

ROCCAT Apuri
Gejmerski USB hab

Apuri je prvi pripadnik uređaja SDMS (Smart Management System) u porodici Roccat. Ovaj sistem čine četiri proizvoda, koji u međusobnoj interakciji obezbeđuju maksimalan komfor i performanse, zauzimajući mnogo manje prostora na radnoj površini. Četiri USB priključka napajaju se preko ispravljača AC, a obezbeđuju priključenje sve gejmerske opreme koje imate na stolu. Uređaj nudi brz prenos podataka - 480 Mbps na svakom portu. Nosač kabla sprečava njegovo uvrtanje i gužvanje, pružajući pri tom osećaj rada na bežičnom mišu sa svim prednostima žičnog miša. Bolju atmosferu na radnoj površini obezbeđuje ledenoplavo osvetljenje.

Cena: 3.999 dinara
Kontakt: Ex Ecentar, www.execentar.com

ROCCAT Kone
Stiže u novom izdanju

Tegovima regulišete težinu miša

Dosad se Roccat Kone na svim poljima pokazao kao jedan od najboljih gejmerskih miševa i opravdao više od dvadeset nagrada! Samo tri meseca pošto se pojavio na tržištu, ROCCAT Kone je postao toliko popularan širom Evrope da je proizvođač pripremio novo, modernije pakovanje za svog mališana. Inače, reč je o laserskom mišu s osetljivošću od 3.200 dpi, treking kontrolom, internom memorijom od 128 KB, 10 programibilnih tastera i specijanim svetlosnim osvetljenjem.

Cena:
6.799 dinara
Kontakt:
Ex Ecentar,
www.execentar.com

3 Mega poster u delovima

Skoro pa ste skupili celu levu polovinu našeg junaka Ezioa! U sledećem broju pored njegovih nožica dobijate i test igre Assassin's Creed II!

Osvojite Sony PS2

GMC:YU poklanja vam PS2!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Šta je pre izašlo?
a) PS3
b) Xbox 360

Dobitnik iz prošlog broja:
Nikola Mitić, Leskovac (0641668xxx)
Odgovor: a (bežični)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Top-lista video igara

Ovo fudbalsko izdanje ScreenFun magazina prouzrokovano je naravno pojavom novog Pro Evolution Soccera koji se odmah našao na vrhu top-liste. Pored njega na listi se našao i Borderlands, Unchatred 2 kao i Brutal Legend.

No. igra	Platforma	Žanr
1. PES 2010	**PC, PS3, 360**	**fudbal**
2. NFS: Shift	PC, PS3, 360	vožnja
3. Batman: Arkham Asylum	PC, PS3, 360	akciona avantura
4. FIFA 10	PC, PS3, 360, PS2, WII, PSP, NDS	sportska
5. Wolfenstein	PC, PS3, 360	pucačina
6. Resident Evil 5	PC, PS3, 360	horor akcija
7. Bordelands	PC, PS3, 360	akcija
8. Uncharted 2	PS3	arkadna avantura
9. Brütal Legend	PS3, 360	arkadna avantura
10. Grand Theft Auto IV	PC, PS3, 360	akcija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Nemanja Pavlov poneo sa sobom?

Novi Survivor je počeo! Šta radi pobednik prošlog serijala? Igra igre. I to dobre! Nemanja nam kaže da je objašnjenje za sledeće igre koje bi poneo na pusto ostrvo suvišno, ali...

1 Metal Gear Solid 4 (PS3)

Sigurno jedna od najboljih igara za Playstation 3 našla se u kolekciji koju redovno treba igrati. Što više - to bolje!

2 Call of Duty 4 (PS3)

Šta reći za Call of Duty 4? Tona akcije koja mami igrača da se potpuno unesu u borbu i zaborave na dnevne obaveze

3 Tetris (Arc)

Čak 25 godina postojanja ove igre na tržištu govori o nezaustavljivoj energiji koju Tetris generiše kroz više generacija.

Surftips

Quake uživo

Grafika je zastarela, ali vam to neće uskratiti dobru zabavu

Želite da fragujete? Besplatno? Preko browsera? To je moguće sa Quake Live igrom! Sve što treba da imate jeste browser (Internet Explorer 7+, Mozilla 2+) i registracija naloga koju ćete obavite besplatno. Svi modovi iz Quake 3 Arenu su tu kao što su Duel, Free for All, Team Deathmach i slično. Quake Live pokreće id Tech 3 engine koji je fokusiran više na dobar gameplay nego na grafička dostignuća. Stoga igra teče glatko i na slabijim mašinama, a igrača je mnogo tako da ćete uživati u Quake Live mečevima.
www.quakelive.com

L4D desktop

Izaberite između 10 različith widescreen wallpapera

Ako volite igru Left 4 Dead, onda je ovo prava stvar za vas. Napravite da vaš Windows desktop izgleda kao L4D HUD. Tu je survival clock koji pokazuje koliko je sati kao i koliko je dugo kompjuter uključen. U panelima ćete imati GMail checker, Recycle Bin koji je u fazonu Prve pomoći, a tu je i CPU Load koji je odrađen kao survivor thumbnail. HUD skin se može prilagoditi svim željama, a čak možete menjati i izgled glavnog oružja kako bi se bolje prilagodio vašem dekstopu.
http://bit.ly/1beglV

Pogled od gore

Slike iz aviona zaista mogu biti fascinante. Na ovom sajtu pronaći ćete impresivnu kolekciju najboljih fotografija koje su napravljene iz aviona. Pogledajte kako izgledaju planine, doline, putevi i lavirinti iz ptičije perspektive. Imate i vi neku sliku da objavite? Pošaljite je sajtu!
http://bit.ly/2EdDIS

Srećan put

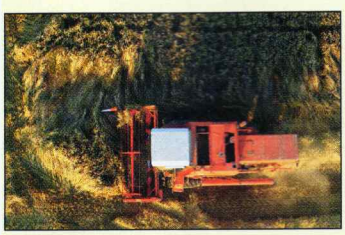
Mislite da su naši putevi loši? Varate se! Pogledajte kolekciju ovih fotografija i shvatićete šta znači rizična vožnja u maksimalno nebezbednim uslovima. Neki od ovih fotki naterali su nas da pomislimo da više nikad ne sednemo za volan...
http://bit.ly/4un9QW

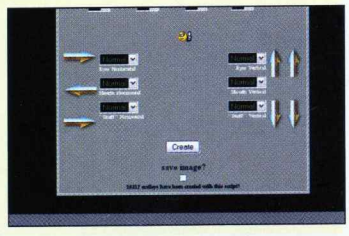
Kakav fleš

Navikli smo da u flešu viđamo sjajno dizajnirane web sajtove, međutim ovaj nas je stvarno oborio sa nogu. Autor Jonathan Yuen je napravio remek-delo predstavljajući sebe i svoj rad na interaktivnom sajtu, dok u pozadini sviraju lagani tonovi u kineskom ritmu.
www.jonathanyuen.com

Moj smajli

Ne možete da nađete nijedan smajli koji bi opisao vaše trenutno raspoloženje? A zašto ga onda ne biste sami napravili? Skoknite na Titch's Smiley Generator i napravite smajli po sopstvenim željama. Izaberite oči, nos, usta, ruke kao i parametre gde će i kako stojati. http://titchpitch.com/smileygenerator/





IGRAČKI HOROSKOP

Strelac (23. 11 - 20. 12)

Pravo je vreme da pokažete šta znate sa snajperom

Oj, kantere čudna spravo, pozdravljam te zdravo, zdravo!

Uspešan mesec za Strelce! Pravićete headshotove kao nenormalni, a vaše partije u Kanteru biće Goooood Like! Pravljenje masakra po de_dustu biće vam odlična uvertira za prženje single playera u Modern Warfare 2. Pošto se budete iznervirali odsustvom punokrvnog multiplejera u novom CoD-u za PC, postoje velike šanse da dobijete napad panike. Stoga izbegavajte masniju hranu i zarđale AK-47, a jedite pitu od heljde i posmatrajte akvarijum 30 minuta dnevno. Što se tiče poslovnog plana, ostavite bombu kod kuće.

ScreenFunShot

Kada je Will Wright rekao da u Spore možete napraviti kakva god bića želite, sigurno nije mislio na ovakvo (Spore, Dejan)

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN

SCREENFUN No. 55 – 11/09

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Ćonić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Ivan Ščepanović (ivan.scepanovic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Maćešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Ćonić. – 2005, 1– . – .
Novi Sad : Teen Media, 2005– . – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

COMPUTERLAND games

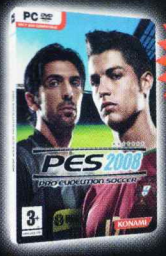
SPECIJALNE PONUDE!

XBOX 360 ELITE
Ekskluzivna konzola po najpovoljnijoj ceni!

SAMO 28999!

samo 999!

Alone in the Dark LIMITED EDITION!



samo 349!

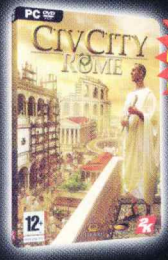
Pro Evolution Soccer 2008

samo 349!

Flatout: Ultimate Carnage

samo 349!

Universe At War



samo 349!

CivCity Rome

•VELIKI IZBOR VIDEO IGARA ZA PC, XBOX360, Wii, PS3, PS2, DS, PSP!
•OPREMA ZA IGRANJE, PODLOGE, MAJICE, GAMING FIGURE, DŽOJSTICI, MIŠEVI, TASTATURE, KONZOLE I JOŠ MNOGO TOGA!

NAJBOLJI HARVER!

Logitech® G35 Gaming Slušalice

Logitech® G13 Gaming Tastatura

Logitech® G19 Gaming Tastatura

Logitech

Guitar Hero® Drums and Guitar Kit

PSP

PlayStation 2

Wii

NINTENDO DS

PS3

NAJNOVIJE IGRE!

NAJBOLJE OPREMLJENE GAMING RADNJE U GRADU!

GREENSHOP **NOVA RADNJA!** Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd, 011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

ORANGESHOP Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd, 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

BLACKSHOP **NOVA RADNJA!** Sterijina 43, 26300 Vršac, 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

ASSASSIN'S CREED II

20.11.09

WWW.ASSASSINSCREED.COM

ALSO AVAILABLE ON PSP

18
www.pegi.info

UBISOFT

PS3
PlayStation 3

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Distributer: COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309.95.95, 309.95.96, office@computerland.rs, www.computerland.rs